EXCEPTIONNEL : 228 PAGES + **1 CD** DE JEUX PS2
+ UNIQUE : **1 DVD VIDÉO COLLECTOR**

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 48 - Décembre 2000 - 49 F

T 6856 - 48 - 49,00 F

...eur : Namco Développeur : Namco (Japon) Site Internet : www.namco.com Disponible fin novembre

Ridge Racer V

...évitablement l'arrivée de la PlayStation 2 et son cortège d'annonces fracassantes ont fait rejaillir les fantasmes des joueurs. ...ouci de plus normal, remarquez, que de vouloir enfin goûter aux alléchantes capacités offertes par l'Emotion Engine ? Les jeux révo... à ce titre, autant être franc d'entrée de jeu : aussi bien dans le fond que dans la forme, Ridge Racer V n'apportera pas la révolution... Doit-on pour autant le dirigeer vers le bucher ? Hum, eh bien, vous auriez bien tort en tout cas.

En effet, au-delà de toutes les considérations bassement techniques, souvenons-nous qu'avant d'être éblouissant, un jeu se doit d'être divertissant. Alors, bien évidemment, Ridge V reste moins impressionnant qu'un futur Gran Turismo 3. Mais pour un titre premiers génération PlayStation 2, il a le mérite d'être fun et d'en mettre clairement plein la vue. C'est déjà ça, n... Accompagnant le lancement nippon de la PlayStation 2, le 4 mars dernier.

Wild Wild Racing (Jouable)

ISS (Jouable)

Ready 2 Rumble 2

EA Sports (Bandes-annonces)

Tekken Tag Tournament

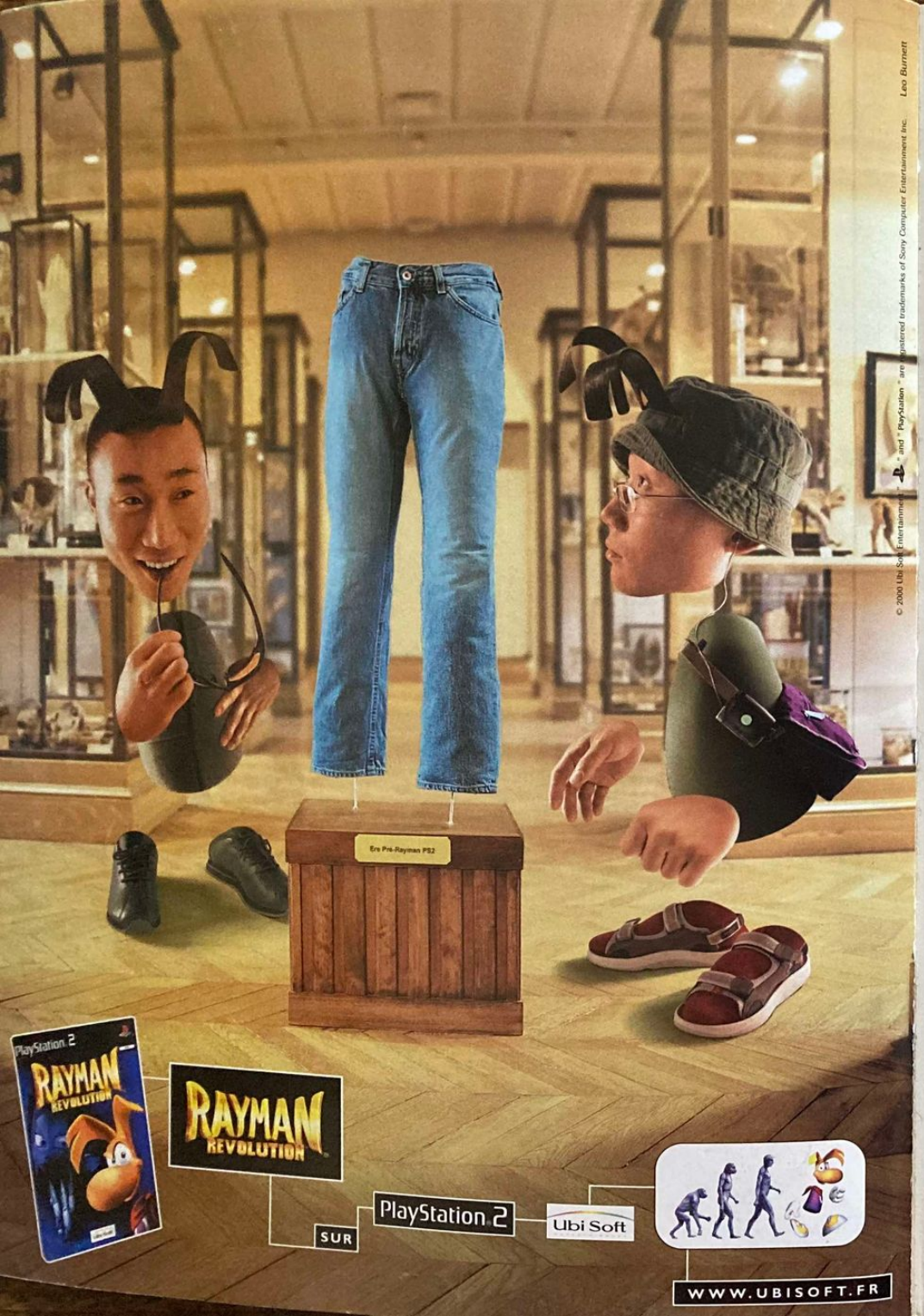
Dead or Alive 2

Moto GP

Gran Turismo 3

8 démos

ISSN : N°1271 4755 • numéro 48 • décembre 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH



Feedback

Par Sonia Jensen

Bienvenue dans le monde de la PlayStation 2. À nouveau magazine, nouvelles rubriques. Notre souhait d'être désormais plus éclectiques ne viendra cependant jamais ternir ce qui fait tout l'intérêt du mag. et d'une console : les jeux ! Vous êtes à ce propos nombreux à ne vous préoccuper que de ça, quoi de plus logique ? En attendant, n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions et idées de rubrique, voire de vos critiques. Tout cela dans le but de faire de cet ensemble de pages un magazine vivant.

Compatible, oui mais…

Salut, j'ai deux questions à vous poser. Tout d'abord j'aimerais savoir si ma manette, qui n'est pas analogique, ira sur ma Play 2. Je sais que les analogiques fonctionneront, mais pour les autres, j'ai un doute. Et voici ma deuxième question : quels jeux sortiront le jour de la sortie de la Play 2 ? (J'aimerais la liste complète). @+
Kevin, 16 ans, La Louviere (Belgique)

Navigation à l'ancienne

100 % compatibilité : le terme est alléchant mais que cache-t-il réellement ? Pour les manettes, quel que soit leur modèle ou leur « ancienneté », la formule marchera sans problème. Un seul périphérique a posé ses limites : les pistolets qui faisaient leur office dans les jeux de tir de la PS1 fonctionneront, mais pas avec les nouveaux jeux de tir PS2 ! La manette « classique », dépourvue des fameux sticks analogiques, verra elle sa navigation en mode lecture DVD limitée, mais de façon sommaire ; ces sticks permettent en effet de changer la langue des doublages et des sous-titres au cours du film. Rien de bien méchant, en somme. La navigation DVD est un modèle de simplicité, effectuée avec la croix de direction et les boutons. Pour le jeu, en revanche, une manette simple ne permettra pas d'exploiter au maximum toutes les nuances du gameplay. Sachez que le Dual Shock 2 est doté, au niveau des boutons droits, de 256 niveaux de pression ! Impressionnant, mais cela fait étrangement aussi vendeur que les 6 millions de couleurs que vous promettent les réclames de moniteurs pour PC : nos sens peuvent-ils à ce point dépasser la technique ? Les jeux PS2 exploiteront-ils à ce point le procédé ?… Sachez que pour 2 990 F, la PlayStation 2 est vendue avec une manette Dual Shock 2 (tout de même !). N'oubliez pas qu'une manette DS2 supplémentaire ferait monter votre facture d'un dixième du prix de la console ! Vos vieilles manettes feront donc parfaitement l'affaire en appoint. Et pour la liste complète des jeux qui sortent le 24 novembre, rien de plus simple : il suffit de tourner les pages du mag…

Après 5 ans d'existence, la manette classique n'est pas près de couper le cordon avec la PS2.

L'import, c'est loin ?

Salut à toute la rédaction de PlayStation Magazine. En lisant les lignes de votre magazine, tout le monde se rend bien compte que la PlayStation 2 est une bécane de riches, mais passé cela, il faut bien se poser la vraie question : les JEUX. La question primordiale : si des jeux comme ZoE de Konami, Silpheed « The Lost Planet » de GameArts, ou Macross vf-x2 restent limités au Japon, peut-on imaginer un boîtier qui se branche sur l'un des ports USB de la PS2, et qui, lui, permette de lire les jeux japonais ? Quoi qu'en dise Sony, que les jeux en import ne valent pas la version européenne, et blablabla… Quand on a vent d'un jeu génial, et qu'il ne sortira jamais en version européenne, à part l'import, on fait comment monsieur Sony ? (Cela étant souvent vrai pour les jeux basés sur la jap'animation ; exemple : Macross vf-x2 et vf-x1).
Cédric Hordé

Origine déterminée

Chaque fonction en son pays : c'est clair, Sony ne commercialisera jamais un périphérique rendant les jeux étrangers, quels qu'ils soient, compatibles avec les consoles disponibles dans les pays concernés. C'est un principe également valable pour la fonction lecture DVD, le lecteur de la PS2 couvrant une seule Zone, celle du pays où elle est en vente (la Zone 2 pour la France et les pays européens). Officiellement donc, de tels accessoires estampillés Sony ne verront jamais le jour. Les efforts de Sony pour lutter contre cette « compatibilité » restant ce qu'ils sont, rien ne prouve maintenant que la Play 2 soit totalement infaillible dans ces domaines-là. C'est une idée persistante dans le monde du multimédia et l'Histoire en fournit maintes preuves : les bidouilleurs de consoles sont souvent en avance sur les inventeurs. Mais nous n'en dirons pas plus…

Macross ne verra sans doute jamais le jour en France. Un produit typiquement japonais.

Culture en vrac

Salut à toute l'équipe de PlayStation Magazine ! J'ai quelques questions à vous poser qui sont très importantes pour moi : est-ce qu'un Resident Evil 4 est en développement actuellement chez Capcom ? Resident Evil le film est-il en cours de tournage ? Le prix de la PS2 baissera-t-il pour Noël ? Quand sortira exactement Final Fantasy 9 en France ? Et pour finir, le single de* Eyes on me *(chanson de FF8) ainsi que le CD des musiques du jeu existent-ils ? Si oui, à quel prix ? Merci d'avance.
Brian C.de Genas (69)

Suite, adaptation, compilation

Avis aux amateurs de grosses frayeurs : l'Emotion Engine se paiera sa tranche d'horreur avec un Resident Evil 4. Annoncé certes sur PS2, mais aucune date n'a encore pointé, et la sortie du titre au Japon n'a pas non plus été définie. Le film inspiré du jeu (surtout par son titre…) et confié au talent - c'est vite dit - du cinéaste Paul Anderson (*Mortal Kombat, Event Horizon, Soldier…*) est prévu aux alentours de la fin 2001 aux États-Unis. Aucune date concernant la sortie dans l'Hexagone n'a

INFO/INTOX

Faisons taire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues… le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

Un « Emotion Engine » 2 existerait déjà et pourrait équiper de futures PlayStation 2 qui seraient alors plus puissantes.
Raphaël, de Wignehies (59)

Intox : aucune évolution de la PS2 en hardware n'est prévue… ni même possible ! En tous cas pas sous le nom PlayStation 2.

Un proche m'a dit de ne pas acheter la première PS2 et d'attendre la deuxième version, commercialisée mi-2001 pour des raisons de problème sur le lecteur DVD. Qu'en est-il réellement ?
Ronald, 24 ans (63)

Intox : dès sa sortie, la PlayStation 2 sera capable de lire, sans problème notable, les DVD vidéo.

Il paraît que la PS2 peut lire les CD gravés ! Rassurez-moi parce que ça représente un réel danger pour les éditeurs et les vrais passionnés. Insomniac, un fidèle et honnête joueur !

Intox : aucune PlayStation 2 en l'état n'est capable de lancer un jeu gravé.

été annoncée. On reste aussi dans le vague côté FF9 : une chose est sûre, vous aurez droit à ce nouveau volet au cours de l'hiver… tandis que la PlayStation 2 restera, elle, frileuse à toute tentative de baisse de prix. En gros, ce n'est pas prévu avant quelques mois ! Sony reste très discret dans ce domaine, mais assure qu'un jour ou l'autre, le prix de la console baissera « naturellement » ! Vous pourrez toujours vous consoler avec les musiques de FF8, qui sont disponibles en ligne (Internet), en particulier sur un site sécurisé et exclusivement dédié aux musiques de jeux vidéo : www.gamemusic.com (ça ne s'invente pas…). Le *single de Eyes* on me y est disponible au prix de 10 $ (environ 70 F), et pour le jeu entier, vous devrez compter sur un coffret de 4 CD coûtant pas moins de 43 $ (300 F) ! Ce sera le prix à payer pour écouter les musiques du talentueux Nobuo Uematsu, mais quand on aime…

Après *Event Horizon* et *Mortal Kombat*, Paul Anderson a plongé dans l'univers gore de RE.

Kessen : jeu ou DVD ?

Pourriez-vous me donner la différence qu'il y a entre un jeu sur CD classique et un jeu sur DVD because j'ai un peu de mal à suivre ? Salut à vous tous et répondez-moi vite.
Jeremy, dit Squall, dit Snake.

J'ai une petite question : c'est bien d'avoir la PS2 à sa sortie mais sans jeux, c'est pas top ! C'est pourquoi je voudrais acheter Kessen, mais comme il est au format DVD, sera-t-il plus cher qu'un Tekken Tag ou un Ridge Racer, soit 399 F ?

Le jeu en vaut la chandelle

Puisqu'on en parle, utilisons Kessen pour expliquer l'utilité du support DVD pour certains jeux PS2. Le titre prévu par Koei réquisitionnera en effet ce format révolutionnaire, et cela pour plusieurs points. D'abord, le jeu étant un stratégie 3D en temps réel, la somme d'informations à caser sur le disque s'annonce colossale. Certains le savent sans doute déjà, le jeu présentera des centaines de combattants sur un terrain de bataille, et nécessitera ainsi des ressources de chargement adéquates : le loading se fera ici plus facilement qu'avec un CD classique (plus d'informations délivrées et affichées, pour le même temps d'accès aux informations). Sans oublier que la musique du jeu, confiée aux bons soins de Reijiro Koroku, occupera aussi pas mal de place, cela autant par sa qualité que sa quantité. Le DVD s'annonce donc comme la façon d'optimiser le stockage de cet ensemble d'informations. La fabrication d'un DVD, certes plus complexe que celle d'un CD, ne justifiera pourtant pas une hausse de prix. Aux dernières nouvelles, la plupart des jeux PS2 seront vendus entre 400 et 450 F selon les magasins, sans que la technologie DVD n'ait un quelconque rapport avec le prix du jeu. Kessen sera bien entendu vendu suivant cette marge. Méfiez-vous donc de l'argument technologie DVD dans le prix de vente d'un jeu : ce ne serait que de la poudre aux yeux !

Autour de la PS2…

Quels seront tous les périphériques adaptables à tous les ports de la PS2 (USB, IEEE, port manette) ?
David Fereol

Une fonction dans chaque port

Outre le disque dur et le modem, auxquels tout le monde est préparé, attendez-vous à voir débarquer une souris, un clavier, puis une webcam, un appareil photo et caméscope numériques, et une imprimante. C'était sans compter sur les télécommandes dédiées aux fonctions DVD de la Play 2 (accessoires non officiels, eux), qui fonctionneront grâce à une connexion infrarouge sur le port carte mémoire. Petite précision : le port USB de la console permettra de connecter sans problème une souris de PC traditionnelle ; posséder l'accessoire estampillé Sony ne sera donc rien d'autre que du luxe. Le tableau ne serait pas parfait sans la canne à pêche ou le « drum kit », des accessoires déjà disponibles sur le territoire nippon. Heureusement qu'ils sont là ; en fait, ils évitent que votre PS2 soit convertie intégralement en un véritable PC. Non, elle ne fera pas encore le café, mais soyez patient…

Câblage en série

Pourra-t-on relier une PS et une PS2 pour jouer en link à un jeu PS ? Mon câble RGB avec sortie audio sera-t-il compatible avec la Play 2 ?
SF1

PS1 et PS2 : aucun lien…

Malgré la modeste exploitation du câble link sur la première Play, la PS2 aura aussi droit aux jeux multijoueurs en plein écran grâce à un accessoire dédié : le iLink. Une option à préférer pour l'instant au jeu en réseau, car le haut débit, ce n'est pas pour demain. Ni pour après demain d'ailleurs puisqu'il faudra compter deux, trois ans (eh oui) avant la mise en place d'un service réseau performant. Concernant les câbles RGB de la PlayStation, qui promettaient déjà d'améliorer le rendu graphique et les couleurs à l'image, ils feront à nouveau du service sur PS2, cette fois en double office : à la fois les jeux et la lecture DVD bénéficieront de ce rendu optimisé. Rappelons que ce câble s'avère indispensable pour une qualité vidéo satisfaisante à la lecture d'un DVD.

L'affaire Oddworld

Comme vous devez le savoir, Munch's Oddysee a été annulé sur la Play 2. Pourquoi ? Tout simplement parce que la console a des problèmes d'aliasing et de scintillement. Ce que je ne comprends pas, c'est que Lorne Lanning a dit : « En raison de problèmes techniques, Munch's Oddysee sera porté sur la Xbox », et ça n'est pas tout car les 4 autres prochains titres d'Oddworld sortiront aussi dessus. C'est un grand coup de gueule que je passe car le jeu était bien parti.
Julien (76)

La suite des aventures d'Abe a été abandonnée sur PS2 au profit de la concurrence (inacceptable, c'est honteux, ils sont vilains ces développeurs, et Sony perd un bon paquet de fans !). Pourquoi Sony ne demanderait-il pas des contrats d'exclusivité pour ses jeux ? On dirait que la plate-forme de Sony sert de brouillon aux développeurs, qui peuvent ensuite améliorer leur bébé pour les autres consoles, c'est injuste !!! (Surtout un brouillon à 3000 F) Que compte faire Sony face à cette menace ?
Éric, 15 ans (67)

J'ai appris que les cartes mémoire de la PS1 ne seraient pas compatibles avec la PS2. Cela signifie donc que je vais devoir dire adieu à toutes mes anciennes sauvegardes ?

Intox : toutes vos cartes mémoire marcheront avec les jeux PS1, eux-mêmes compatibles à la base avec la PS2.

J'ai entendu des rumeurs disant que Sony a fait cette histoire de réservation pour être sûr de vendre le 1er stock qui comporte des consoles qui ne sont pas au point.

Intox : tous les modèles de PS2 fonctionneront à leur sortie, tout comme celles qui sortiront dans six mois. N'oubliez pas que la PS2 est en vente au Japon depuis mars 2000…

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

L'adieu aux Mudokons

Le coup fut plus que dur : Munch's Oddysee, l'un des titres phares de la PS2, a été purement et simplement abandonné sur la console de Sony. Une triste annonce faite volontairement avant sa mise en vente aux États-Unis et en France. Raisons invoquées, entre autres, par l'équipe de développeurs : la complexité de la programmation, et les promesses non tenues sur les capacités de la PS2 (l'aliasing et le scintillement restent secondaires…). En d'autres termes, la tâche de travail sur Munch devenait de plus en plus ardue, la PlayStation 2 dévoilait peu à peu ses difficultés, ses barrières technologiques. Les talentueux programmeurs ont radicalement changé de bord pour porter leur quintologie sur la (future) console de Microsoft. La PS2, une machine révolutionnaire certes, mais qui paye déjà son succès. Le plus dur est de tirer un trait sur nos illusions de passionnés, avec toutes les infos que l'on avait pu recueillir jusqu'alors sur le titre côté Sony. Les avis des développeurs sont à cet égard partagés. Pour certains, la PS2 est difficile à programmer mais le jeu en vaut la chandelle car le potentiel est énorme. Pour d'autres, dont Oddworld, il ne s'agit pas de perdre de temps à essayer de comprendre, il faut pouvoir réaliser le jeu sans contraintes. Deux écoles bien différentes. Sans doute faut-il un peu de courage et de détermination pour tirer la quintessence de la machine, et nombreux sont les développeurs à avoir choisi cette voie. Quant à l'affaire Oddworld en détail, on ne doute pas un instant que Microsoft a su trouver les arguments convaincants pour décider Munch et Abe à le rejoindre. Ce genre d'argument porte souvent le nom de dollar ; il faut être lucide, l'industrie du jeu est un véritable business.

Dure, la vie… La suite des aventures d'Abe ne sera jamais portée sur PlayStation 2.

Collectionnite aiguë

Salut, je suis un fidèle de PlayStation Magazine depuis sa création et je me décide à écrire pour la première fois. Ma question : y aura-t-il des jaquettes à découper concernant le contenu des CD ou DVD de démos, comme il y a dans le magazine DVD Mania ? Ça permettrait de ranger ses CD ou DVD dans des boîtes DVD sur la même étagère que les films et les jeux, et avec les jaquettes, il serait plus simple d'en connaître le contenu. Sur ce, je vous quitte, et comptez sur moi pour rester fidèle jusqu'à la fin. En espérant qu'il n'y ait pas de fin.
Alex

L'un dans l'autre

Les jeux PS2 seront bien vendus dans des boîtiers format DVD. Pas de quoi préparer ses ciseaux pour autant : pour l'instant, il n'y aura pas de fiches jeux ou films à découper dans votre Play2Mag. À long terme, la donne pourrait changer, mais il faudrait pour cela que la collection de jeux de Sony s'étoffe un peu, que nous cernions mieux les désirs des lecteurs et leur façon d'envisager un jeu. Vous comptez en avoir tant que ça, des jeux PS2 ? Sony en annonce quelques-uns, certes, mais les jaquettes sont plutôt à réserver aux collectionneurs qui ont des DVD à revendre (façon de parler…), et non aux « modestes » joueurs. On ne sait pas encore ce que l'avenir nous réserve, mais comme deux ex-membres de DVD Mania nous aident désormais, sans doute laisseront-ils leur empreinte ici…

Pour traiter l'actualité DVD, Play2Mag a fait appel aux experts de DVD Mania.

Soul Reaver : Episode 2

Salut et longue vie à votre journal. Deux, trois questions trottinent dans ma tête. Soul Reaver 2, selon vos informations, sortira sur Play 1 et 2 ; oui ou non pour une suite sur PSone ? Et quand va-t-il sortir ?
Tommy Bourbier, alias Raziel le rédempteur

En avant les chiffres

Le nouvel épisode des aventures de Raziel le vampire, qui devait sortir sur les deux consoles de Sony, a finalement choisi la plus puissante ! Le troisième volet de Legacy of Kain verra donc le jour (ah non, pas ça !) sur PlayStation 2. Oui, il s'agit de la « suite » des aventures de Raziel, et non la fin proprement dite (ce qui limiterait un peu la durée du jeu…). Pour rappel, les développeurs de Crystal Dynamics n'avaient pu inclure tout ce qu'ils souhaitaient dans Legacy of Kain : Soul Reaver, un volet qui, il faut tout de même le signaler, avait été repoussé maintes fois. Ce qui justifie un nouvel épisode, annoncé à peu de choses près depuis la date même de sortie de son prédécesseur ! Préparez-vous donc à ce Legacy of Kain : Soul Reaver 2 pour mars 2001. Sous réserve du respect de cette date (arf !).

Jeux à sortir

	éditeur	genre	date annoncée
GRAN TURISMO 3	Polyphony Digital	course auto	mars 2001
METAL GEAR SOLID 2 : SONS OF LIBERTY	Konami	action/ infiltration	fin 2001 (Japon)
DARK CLOUD	Sony	RPG	décembre au Japon/ aucune date française
RED FACTION	THQ	shoot 3D	début 2001
SHADOW OF MEMORIES	Konami	aventure/ angoisse	début 2001

Faites leur une grosse bise avant de partir

À l'instar d'Orphen, sorcier puissant mais terriblement paresseux, vous avez toujours pensé qu'être un héros demandait trop de travail ? Maintenant, il est trop tard. Plongé dans une dangereuse aventure, vous devez user de vos sombres pouvoirs pour aider vos coéquipiers en détresse à trouver l'objet de leur quête.
Incarnez Orphen ou l'un de ses cinq compagnons de route dans cette aventure épique d'action-jeu de rôle.

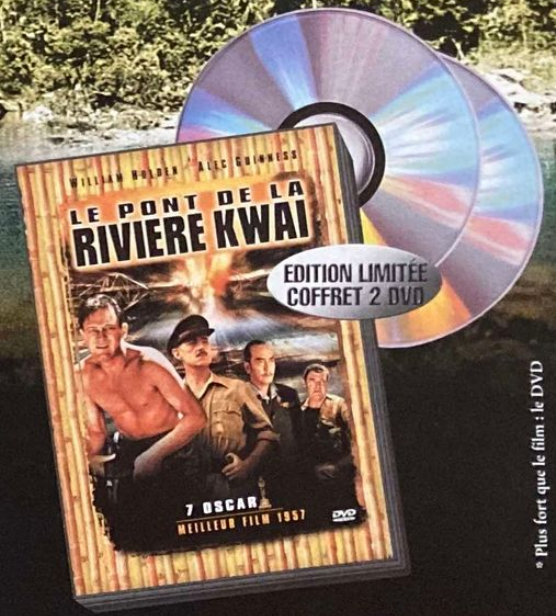
ORPHEN : Pour vivre autre chose qu'une aventure d'un jour

ACTIVISION. PlayStation.2

© 1999 YOSHINOBU AKITA • YUUYA KUSAKA / KADOKAWA SHOTEN • TBS © 2000 KADOKAWA SHOTEN / ESP Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et L'héritier des sorciers est une marque commerciale de Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

3615 ACTIVISION
08 92 65 17 71

映画を凌ぐ：DVD*



DVD VIDEO

"Ces chiens de yankees n'ont vraiment pas le triomphe modeste et le sens de l'honneur.
Un film épique aux 7 Oscar® entièrement remastérisé, remixé en 5.1 dans toutes les langues (pour rendre les explosions plus douloureuses encore à nos oreilles ?).
On peut préférer la bande originale isolée - j'aime entendre les prisonniers siffler.
Et ils ont déterré leurs rarissimes documents d'époque, où William Holden présente David Lean aux commandes d'un tournage bigger than life, en pleine jungle birmane.
Propagande, quand tu nous tiens !

Nul doute que le making of flambant neuf signé Laurent Bouzereau ne mettra pas une heure pour rétablir la vérité.
Foin de révisionnisme, cette fois, le destin des prisonniers est entre nos mains en jouant au "Sabotage du Pont".
Je vais de ce pas potasser les cartes et stratégies militaires."

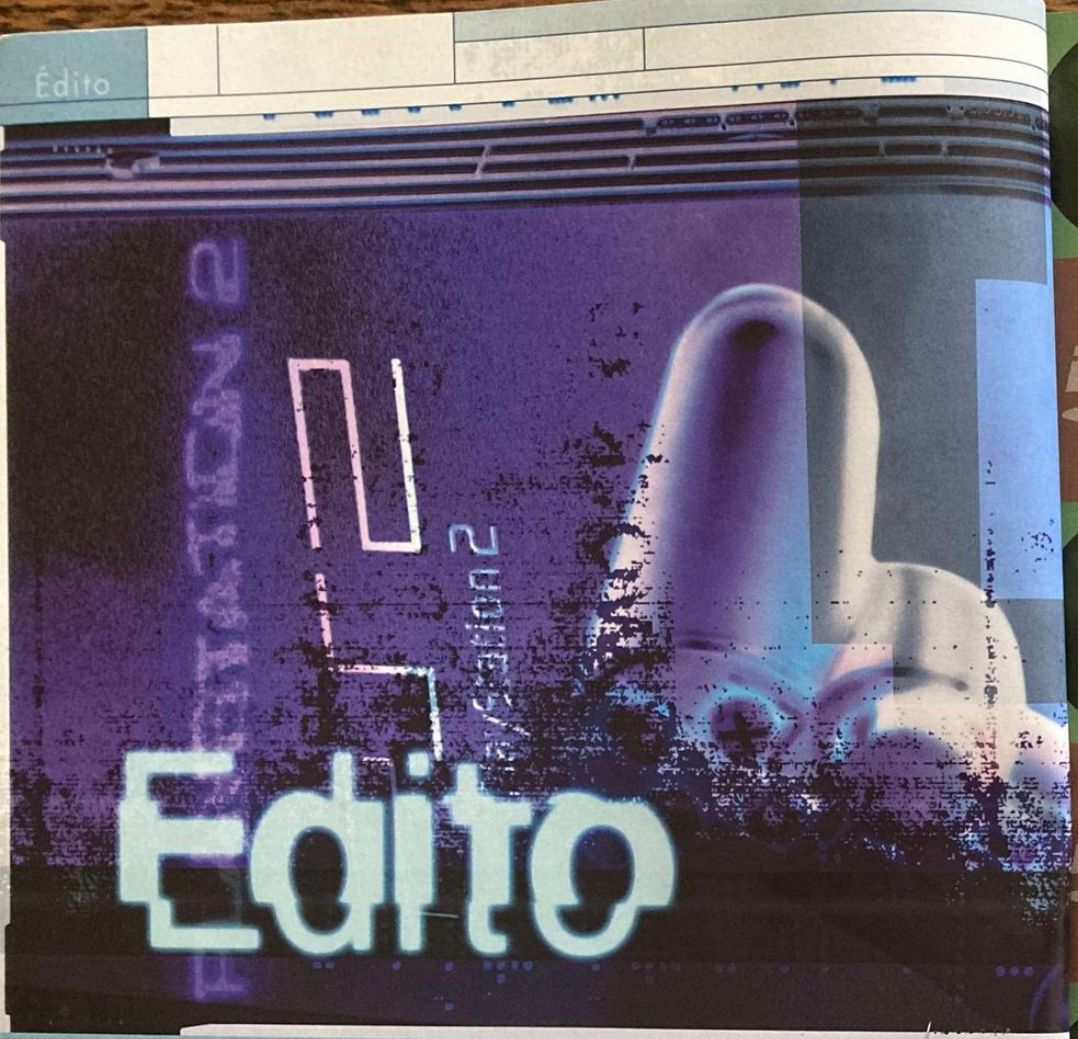
John SAITO, infographiste au Sony DVD Center

www.kwai-dvd.com

COLUMBIA TRISTAR DVD

* Plus fort que le film : le DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD



Nous y sommes. Un monde où le jeu vidéo constitue la part d'un tout, une fraction colorée d'un univers numérique. Des 1 et des 0 partout, qui nous entourent, composent notre vie, déterminent nos loisirs et nous emmènent ailleurs, au milieu des vicissitudes alimentaires, politiques et environnementales. Le numérique possède de multiples visages, des jeux vidéo à Internet en passant par le DVD vidéo, la télévision, la musique (la problématique MP3) et s'immisce partout, souvent avec délectation pour ses adeptes. La PlayStation 2 est un premier pas dans une direction vers laquelle tous les regards convergent. Pour le tout numérique imminent, la PlayStation 2 est une clé d'entrée. Simple d'accès et d'usage. On commencera donc en douceur. Play2Mag change de cap et se décide donc à vous montrer les multiples facettes d'un seul et même univers. Un nouveau magazine qui vous permettra d'aborder ce nouveau millénaire en toute quiétude. Pour s'initier ou se perfectionner, mais pour toujours profiter de cette multitude de plaisirs numériques.

J.-F. Morisse

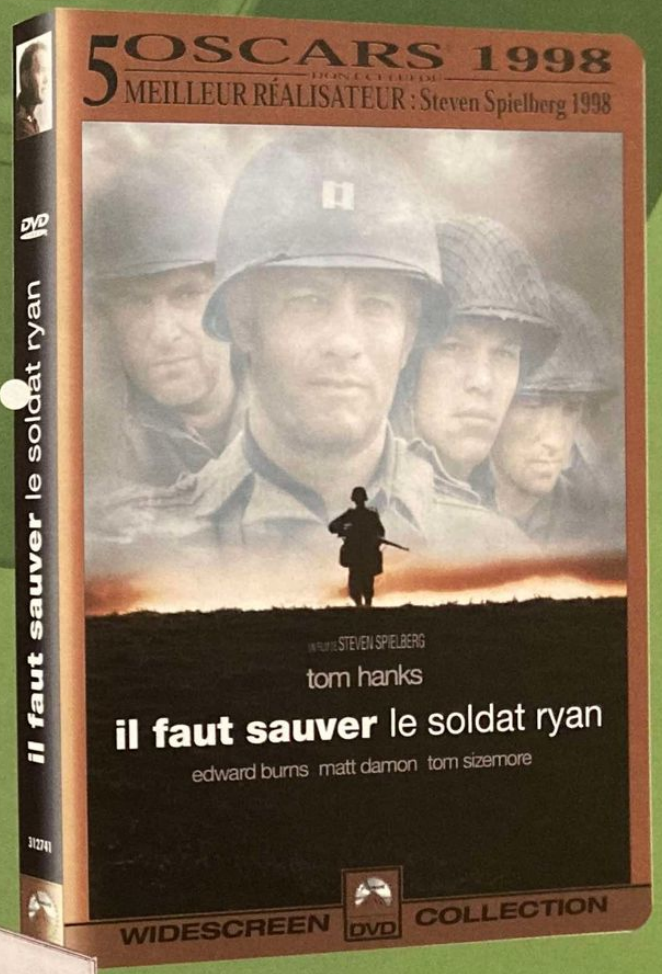
La bombe de Spielberg en DVD

DVD VIDEO TM

Bonus
- un 2ème DVD avec : Making of Interviews Bandes annonces
- un livret exclusif
- des menus animés

DVD VIDEO TM

Qualité cinema
- Son 5.1
- Image 1.78



UN DOUBLE DVD HISTORIQUE ! Retrouvez ce film mythique récompensé par 5 Oscars®, dont celui du meilleur réalisateur pour Steven Spielberg. Et découvrez un deuxième DVD contenant le making of, des interviews et les filmographies des acteurs, ainsi qu'un livret exclusif présentant les notes de production.

Paramount le Géant du Cinéma aujourd'hui en DVD

Paramount A VIACOM COMPANY DVD

TM & Copyright © 2000 by Paramount Pictures. Tous Droits Réservés.

En couverture

128 **Ridge Racer V**
Le titre PS2 le plus vendu au Japon à ce jour. La clé du succès ?

Sommaire

Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine

Play2Mag n°48

Grand Écran 14
Une galerie d'images en **haute résolution**, sur les jeux du moment. **Rien que pour vos yeux...**

Story-Board 20
Le jeu vidéo présenté comme un art graphique : tous les **travaux préparatoires** d'**Evil Twin**, commentés par ses créateurs.

Mis en scène 24
T'es turbo-tendance, tu speak comme un **Harrap's** et tu veux te taper une soirée soccer entre friends ? **Tu trouveras là** les goodies dont tu as toujours dreamé **pour être trop hype !**

Projection privée 26
Parce qu'on est trop puissant, **on vous a dégoté** plein d'infos et de photos sur les futures bombes de la PS2 : **World Rally Championship**, **Kengo**, la gamme EA Sports, Shadow of Memories, **The Getaway et GT3**. Une rubrique hot, hot, hot !

Casting 48
Les previews, les news et tous **les jeux 'achement** bien qui sortiront dans un **proche avenir.** Pour savoir de quoi demain **sera fait...**

Travellings
Non, travelling n'est pas le terme anglais pour désigner les activités nocturnes dans le bois de Boulogne. C'est un mot ultra-classe pour dire test !

SSX 120
Ridge Racer V 128
Dead or Alive 2 130
Tekken Tag Tournament 134
FIFA vs ISS 136
Midnight Club 140
ESPN Track & Field 144
Dynasty Warriors 146
Ready 2 Rumble 2 148
Time Splitters 156
Silent Scope 154

Autres sorties
160 Sumggler's Run
160 Wild Wild Racing
160 Fantavision
162 Madden NFL 2001
162 NHL 2001
162 Gradius 3 & 4
164 Aqua Aqua Wetrix 2
164 Orphen, l'Héritier des Sorciers
165 RC Revenge Pro
165 Super Bust a Move

168 DVD
Le Home Cinema, kesako ? Ça coûte combien de Z3 le DTS & Co ? Et toutes les sorties DVD du moment : *Fight Club, Braveheart, Toy Story, La ruée vers Laure* (euh non, celui-là c'est perso)...

198 Hors jeux
Jouer c'est bien. Lire des B.D. ou des bouquins sans images, écouter de la zik, allez au cinéma, c'est pas mal non plus. Petit tour d'horizon des activités qui vous transformeront en un être sociable, raffiné et super-cultivé...

202 Internet
Le meilleur et le pire du Net. C'est pas drôle, mal écrit, mais ça fait vivre le mec qui rédige la rubrique.

Et plein d'autres trucs passionnants à lire (mais là, j'ai plus de place, alors soyez pas fainéant et tournez les pages)...

World Rally Championship plus qu'un jeu : une œuvre d'art, ou quand la PS2 montre ce qu'elle a dans le ventre ! **p. 26**

Plein phare sur **Gran Turismo 3**, chef-d'œuvre en devenir qui heurtera vos rétines en mars prochain ! **p. 44**

Les premières images de **Lara Croft**, polygonée à la sauce PS2 ! **p. 50**

SSX, la snowboard attitude façon Electronic Arts **p. 120**

TIMESPLITTERS®

ILS TRAVERSENT LE TEMPS
POUR SUPPRIMER LE VÔTRE

Le seul shoot 3D sur PlayStation®2
De 1 à 4 joueurs

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

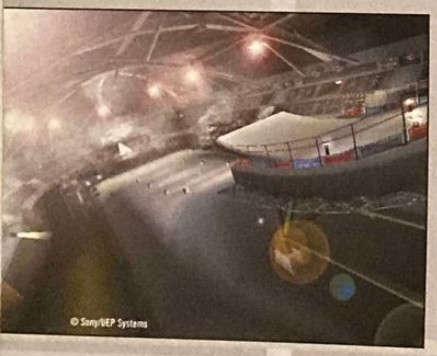
FREE RADICAL

PlayStation.2

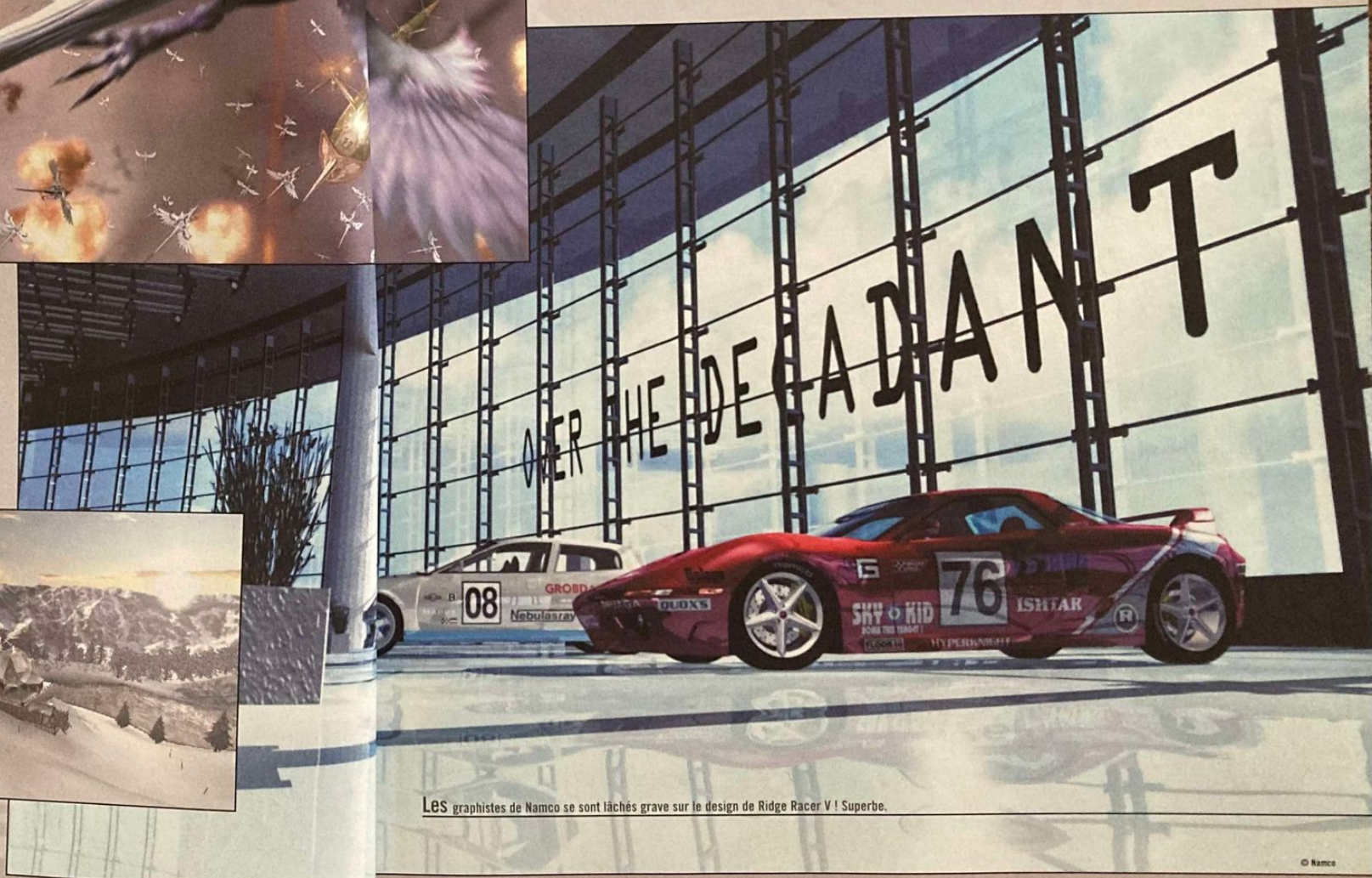
EIDOS
eidos.com

Les graphistes du jeu vidéo sont passés maîtres dans l'art de créer de superbes visuels en images de synthèse. De purs chef-d'œuvres, conçus sur des stations de travail ultra-puissantes, dont la seule prétention est de flatter la rétine. C'est d'ailleurs le but de cette rubrique : rendre hommage à ceux qui créent ces images et vous en mettent plein la vue. Bienvenue dans le temple du pixel en haute résolution…

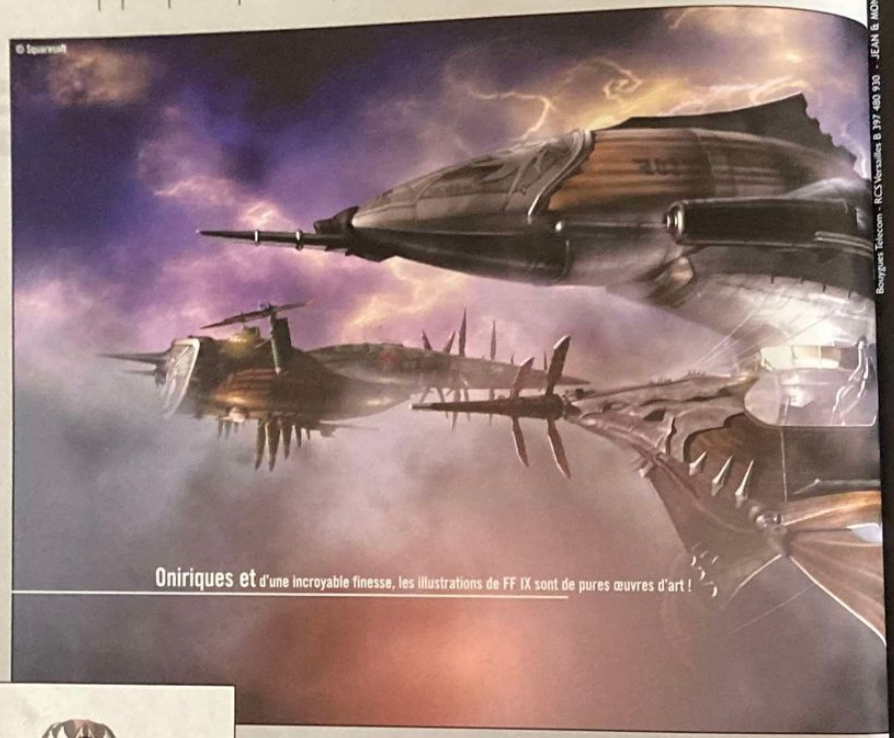
Bon O.K., Final Fantasy IX tourne sur PSone. Mais est-ce une raison suffisante pour vous priver d'aussi beaux visuels ?



On ne sait pas encore si Cool Boarders Code Alien sera agréable à jouer, par contre question design, c'est la grande classe !



Les graphistes de Namco se sont lâchés grave sur le design de Ridge Racer V ! Superbe.



Oniriques et d'une incroyable finesse, les illustrations de FF IX sont de pures œuvres d'art !

UN petit « wheeling » façon Moto GP !

Le design des personnages de Dynasty Warriors 2 est vraiment original.

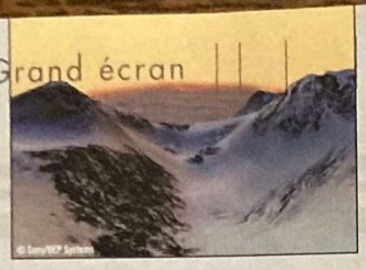
Bouygues Télécom - RCS Versailles B 397 480 930 - JEAN & MONTMARIN

1 HEURE 100 FRANCS

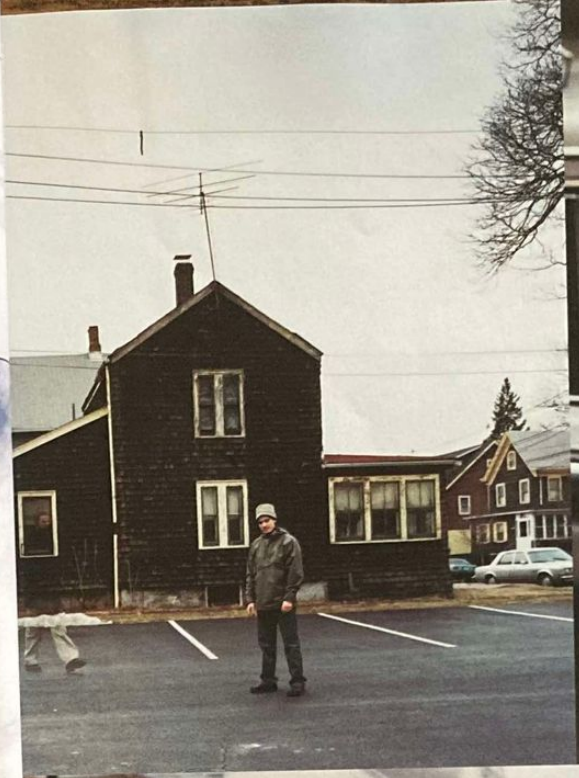
nomad
SANS ENGAGEMENT

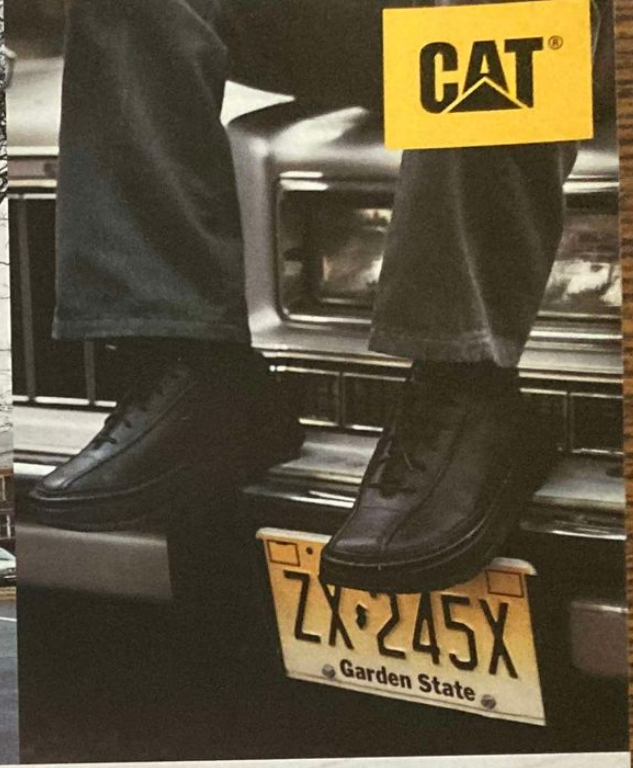
Compte Recharge Nomad : Vous ne rêvez pas, Nomad vous propose pour 100 F, 1 heure de communications. Le Compte Recharge est non seulement économique, mais également très simple. Tous les 30 jours, ou chaque fois que vous en avez besoin, la recharge est automatique. Il est enfin très souple d'utilisation et sans engagement car vous pouvez passer à tout moment sur une autre formule Nomad. Renseignements dans votre point de vente Nomad ou sur www.bouygtel.com.

Bouygues Telecom
La plus belle façon de s'entendre.



Un style « à la Starship Troopers » pour Dropship.
Ambience commando S.F. débarquant en milieu hostile...





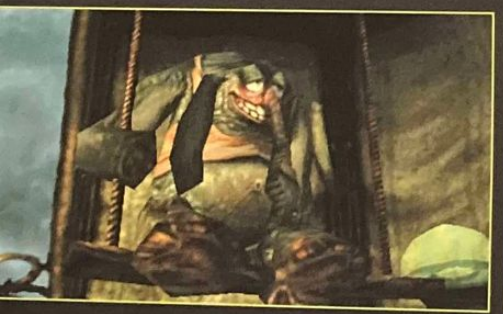
Little Falls.
Stephan–Film Maker, Croatia. Corentin–Sound Engineer, France.
CAT® Autumn/Winter 2000 Range. Tel. 44 (0)20 7860 0238

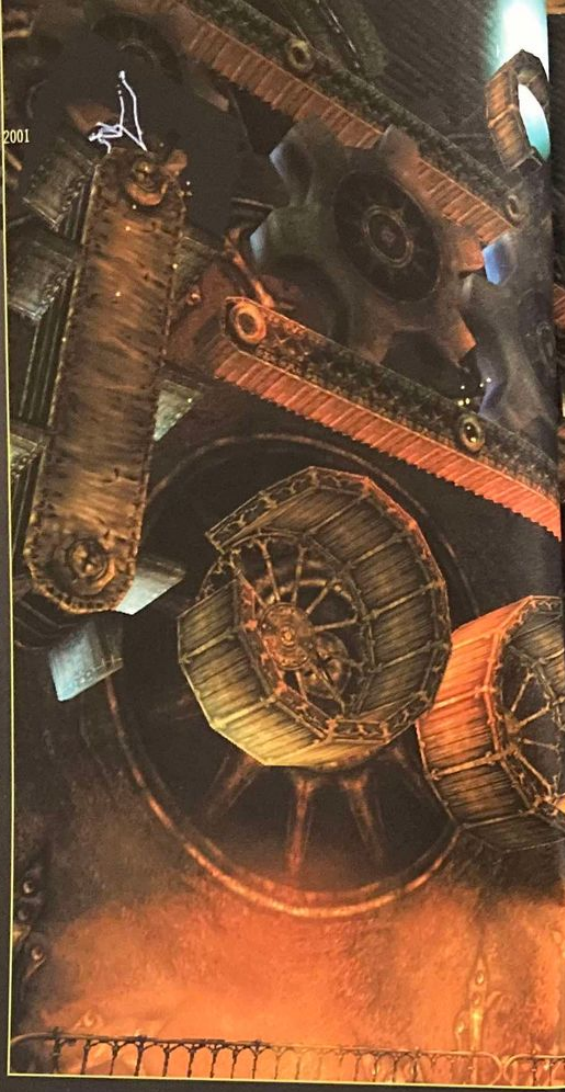
ÉDITEUR : Ubi Soft DÉVELOPPEUR : In Utero (France) SORTIE EN mars 2001

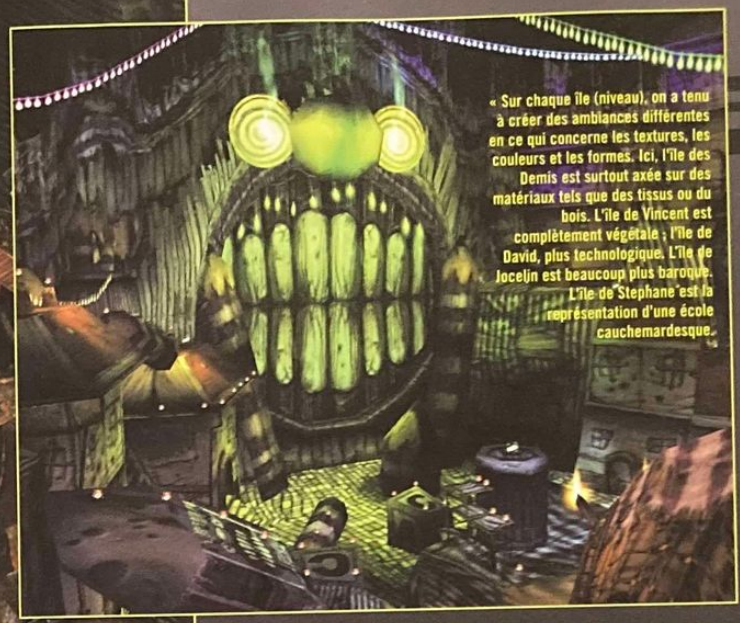
Evil Twin Cyprien's Chronicles

Par Fabien Deleval

Bienvenue dans le monde du design, des graphistes déjantés, des univers oniriques et psychédéliques, le Story Board vous emmène aux quatre coins d'un univers esthétique époustouflant. Vos premiers pas ne pouvaient se faire qu'avec In Utero qui vous présente la genèse de Cyprien, de son monde, grâce à Stéphane Bachelet, directeur artistique et maître de sa destinée.







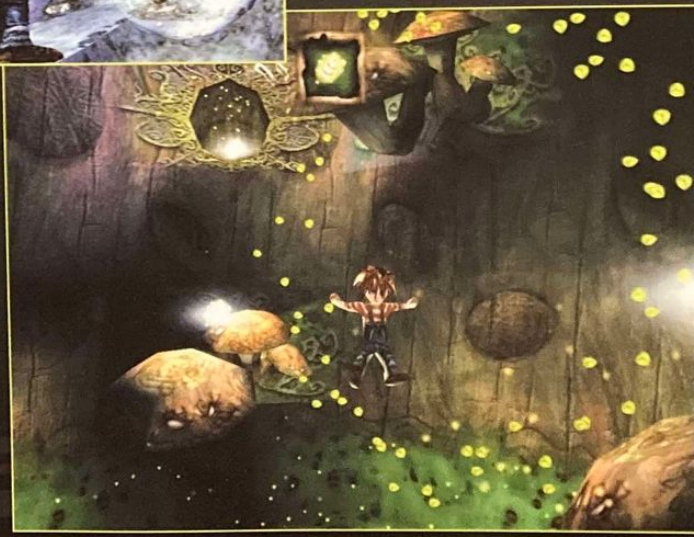
« Sur chaque île (niveau), on a tenu à créer des ambiances différentes en ce qui concerne les textures, les couleurs et les formes. Ici, l'île des Demis est surtout axée sur des matériaux tels que des tissus ou du bois. L'île de Vincent est complètement végétale ; l'île de David, plus technologique. L'île de Jocelyn est beaucoup plus baroque. L'île de Stéphane est la représentation d'une école cauchemardesque. »

« Au départ, Cyprien a été crée pour une série télé, il portait un pyjama à rayures. »

CYPRIEN

« Ici, on voulait donner un aspect art nouveau avec pas mal d'influences de Jules Vernes, des mécanismes gigantesques, de la rouille : un mélange entre l'arche de Noé et le Nautilus. Pour un décor comme celui-ci, il faut compter selon l'inspiration entre deux et quatre jours de recherche papier, puis deux trois jours de modélisation et une dizaine de jours de travail pour créer et appliquer les textures. Une seule personne passerait entre trois semaines et un mois sur un décor. On trouve entre sept et dix décors par niveau. »

« Un tableau dans l'île luxuriante et végétale : un immense séquoia traverse le niveau de part en part. Pour texturer certaines, on est parti de matériaux existant retravaillés et redessinés afin de s'éloigner de l'hyperréalisme pur que nous détestons. »



« Sur le mur, des lumières projetées par une sorte de boule disco pour enfants. Nous avons essayé de recréer une ambiance très agressive avec une musique techno insupportable et un décor très kitch. »

CYPRIEN

L'après Rayman 2, chez Ubi Soft, (Rayman, Donald Duck Quack Attack...) prend l'aspect d'un bambin affublé d'une salopette, gambadant dans un monde bariolé et immense. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si nous avons choisi ce titre pour inaugurer cette nouvelle rubrique consacrée à l'aspect purement esthétique des jeux vidéo. Evil Twin : Cyprien's Chronicles a bénéficié d'un travail colossal au niveau du design. Pratiquement une première pour un jeu français. L'une des raisons de tout ce soin apporté au graphisme ne doit pas être étrangère au fait que nombre d'employés d'In Utero, y compris deux de ses fondateurs, soient des ressortissants de l'ESAG, l'une des écoles de design les plus cotées de Paris. Mais avant de laisser la parole à Stéphane Bachelet, directeur artistique du projet, pour commenter quelques images et croquis, faisons un bref rappel de ce qu'est ce jeu.

Au commencement...

Cyprien, jeune orphelin de dix ans, se trouve dans la salle des fêtes de son centre d'hébergement. Ses amis ont organisé un goûter pour célébrer son anniversaire. La musique tonitruante et les cadeaux idiots aidant, Cyprien envoie balader ses amis et monte dans sa chambre bouder. Plus tard, en revenant à la fiesta, il s'aperçoit que tous ses potes ont disparu. Cyprien se lance dans une quête qui le mènera dans des mondes immenses et très étranges, dirigés, en fait, par la partie mauvaise de ses amis, le côté obscur de la force en quelque sorte. Chemin faisant, Cyprien va se découvrir quelques habilités dont cette capacité à se transformer en Super Cyp, sorte d'alter ego survitaminé.

Techniquement parlant, Evil Twin est un jeu de plate-forme 3D vu à la troisième personne. Loin de ne proposer que des passages d'action remplissant l'ordinaire du joueur, Evil Twin bénéficie d'un gameplay très scénarisé qui fait la part belle à une histoire riche et à de nombreux dialogues bourrés d'humour. Evil Twin est le premier jeu entièrement réalisé en interne par In Utero. Un projet essentiel dont Stéphane Bachelet vous dévoile les aspirations esthétiques.

Ducati World

289F00 44€06

Sortie le 30 novembre

Driver 2

299F00 45€58

Disponible

Dino Crisis

293F00 44€67

Disponible

The Mission

299F00 45€58

Sortie le 7 décembre

Tom Raider V

296F00 45€12

Disponible

Power Rangers

199F00 30€34

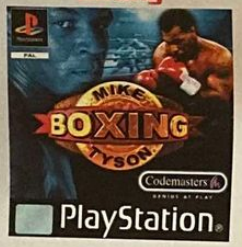
Disponible

ISS 2000

299F95 45€73

Disponible

Mike Tyson Boxing



299F00 45€58

Disponible

Army Men Sarge's Heroes

249F00 37€96

Disponible

Chicken Run

296F00 45€12

Sortie le 1er décembre

Ready to Rumble 2

299F00 45€58

Sortie le 29 novembre

LA VIE. LA VRAIE.

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Mercredi 29 novembre
Ridge Racer 5 - PS2

Mercredi 29 novembre
SSX - PS2

Samedi 2 décembre
FIFA 2001 - PS2

Samedi 9 décembre
Moto Racer World Tour - PSX

Samedi 16 décembre
Dead or Alive - PS2

5 % DE REMISE
SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

* Hors consoles.

* magasins affichant l'opération

Auchan

Conception & réalisation : Partenaire média - Tél : 01 49 88 65 65

Quand le foot s'installe chez vous

On se laisserait prendre et pourtant non, cette double n'est pas une page de pub. Afin de cadrer avec les tendances du moment, Play2Mag se propose de recréer les ambiances qui font vos folles soirées entre potes autour de votre console. Et ainsi nous vous présenterons, lorsqu'il y aura lieu, les derniers accessoires high-tech qui vous permettront d'épater la galerie et surtout de vous éclater. Allez, plus de blabla, cette rubrique n'a pour but que le plaisir des yeux et la détente… Voici nos recettes pour vous permettre de compléter vos soirées !

Pour les mecs, tenues sport

Sweat capuche gris 399 F DDP
Pantalon plomb 399 F DDP

4 potes = 4 manettes : 796 F

Sweat capuche kaki 325 F
Pantalon kaki 199 F Nike

Pour les nanas, tenue décontractée

Jupe longue loden 429 F DDP
Gilet matelassé zippé marron 379 F DDP

Sweat cobalt 299 F DDP
Pantalon 399 F DDP

Au cœur de la soirée, la star : la PS2 (2 990 F) juste indispensable

Remerciements aux magasins qui nous ont aimablement prêté les différents éléments et meubles du décor :
La Chaise Longue : 30, rue de la Croix des Petits-Champs – 75001 Paris (table ordinateur 1 790 F, chariot ST 580 F)
Brocante entre-temps : 1, rue du marché Popincourt – 75011 Paris (banquette 50e 1 500 F, lampadaire 70e 1 200 F, lampe spot 420 F, mappemonde 100 F)
Dom : www.dom-ck.com (fauteuil Butterfly 199 F, table basse 679 F, lampe Babyastro 559 F)

Photos Patrick Sordoillet

GENRE : Simulation de rallye **ÉDITEUR :** Sony C.E.E **DÉVELOPPEUR :** Evolution Studios (Angleterre) **DISPONIBLE** en été 2001

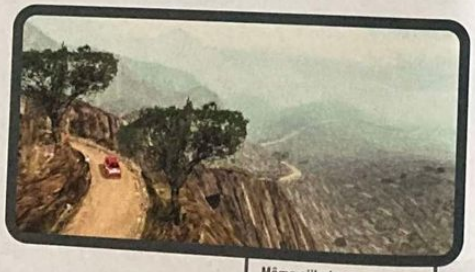
World Rally Championship

Il existe des séries phares ayant acquis leurs titres de noblesse sur PlayStation. Gran Turismo, WipEout, Metal Gear Solid… autant de titres dont les suites sont attendues par des milliers de fans impatients. Et puis, il y a les petits nouveaux comme World Rally Championship dont l'ambition est de révolutionner la simulation de rallye.

Par Julien Chièze

Que vous soyez un génie, un surhomme ou même Dieu, l'histoire a déjà prouvé qu'une création, quelle qu'elle soit, s'effectue rarement du jour au lendemain. À plus forte raison si les géniteurs du projet en question ambitionnent de créer une œuvre universelle tutoyant la perfection… ce qui, avouons le tout de suite, semble bien être le cas des développeurs de World Rally Championship. Mais ne précipitons pas les événements.

Tout débuta donc en septembre 99, lorsque Martin Kenwright et Ian Hetherington, respectivement transfuges de DID (société ayant sévi sur PC avec d'excellentes simulations d'aviation) et de Psygnosis (les créateurs de WipEout et Formula One), se retrouvèrent pour donner naissance à Evolution Studios. L'objectif avoué, et sans cesse martelé depuis, était limpide : créer LA simulation de rallye ultime, celle qui enterrerait toute la concurrence et tenterait de combler définitivement le fossé séparant jeu vidéo et réalité. C'est dans cet état d'esprit que nous fîmes connaissance avec Evo Rally (nom de code de l'époque) lors de l'ECTS 99, à Londres. Tout était allé très vite. Un coup de fil, un rendez-vous pour une présentation exclusive d'une vidéo prototype présentant « ce que devrait être » la version finale… nous partions un peu dans l'inconnu, mais le ton de notre interlocuteur semblait si exalté que notre curiosité fut, il faut bien le reconnaître, piquée au vif. Avec le recul, comment aurait-il pu en être autrement tant, sur place, il ne nous fallut qu'une poignée de secondes pour que notre curiosité laisse place à un enthousiasme débordant ! Le petit monde de la simulation automobile ne serait plus jamais comme avant…



Le public massé sur les bas-côtés contribue à rendre le titre vivant.

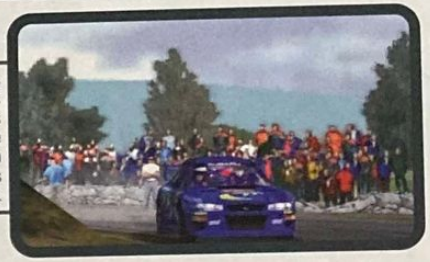
Même s'il n'est pas recommandé, le off-road sera toujours possible.

Équipe de rêve, pour jeu de rêve

Déjà à l'époque, les paroles de Martin Kenwright laissaient présager du meilleur. « Nous voyons en la PlayStation 2 la console idéale pour nous concentrer sur le jeu de nouvelle génération, ainsi que sur les applications en réseau via Internet. Pour y parvenir, nous avons la chance d'avoir pu convaincre les tout meilleurs développeurs dans leurs domaines respectifs, ce qui va nous permettre de créer une sorte de Dream Team au service du jeu. » Alléchants propos et vidéo stupéfiante de réalisme : il ne nous en fallait pas plus pour crier au génie. Pourtant, depuis cette entrevue, plus rien. Le black-out total ? Pas tout à fait. En effet, à quelques rares occasions (salon de l'E3, conférence Sony), nous apercevions la longue silhouette de Martin Kenwright. Malheureusement, à chacune de nos tentatives, l'homme, visiblement tenu au secret, ne pouvait que nous répéter inlassablement : « Je suis désolé mais pour le moment, je ne peux rien vous montrer de nouveau. La seule chose que je puisse vous garantir reste que nous avançons à grands pas. Nous serons prêts et nous tiendrons nos promesses, je vous l'assure. » Inutile de vous dire que de tels propos ne faisaient qu'attiser notre curiosité, mais l'heure de la délivrance allait bientôt sonner…

Aux frontières du réel

« La patience est une vertu », dirait Lao Tseu et il aurait bien raison. Après plus d'un an d'attente, dans une petite pièce au second étage du siège de Psygnosis à Liverpool, se trouvait l'objet de tous nos désirs. Inutile de préserver un quelconque suspens : World Rally Championship s'apprête à révolutionner notre manière de concevoir la simulation automobile sur console. Rien que ça. Techniquement tout d'abord (car c'est la première chose qui frappe), il s'agit tout simplement de la simulation la plus impressionnante jamais vue. Pour être tout à fait franc, j'oserais même déclarer qu'en de nombreux points, World Rally Championship surpasse le fameux Gran Turismo 3 ! Pourquoi ? Comment ? Tout simplement grâce à une attention aux détails qui relève de la folie furieuse. Je m'explique. Tout d'abord, il faut savoir que le titre disposera de 14 pistes reprenant les tracés exacts des parcours du championnat mondial de rallye. Pourtant, contrairement à des jeux concurrents tels que Colin McRae ou V-Rally, il ne s'agit pas ici de « coller le plus près possible » à la réalité, mais plutôt de « recréer parfaitement » la réalité. C'est là que s'opère toute la différence. Ainsi, des textures des roches à l'emplacement du public, en passant par la prise en compte des reliefs (extrêmement impressionnants), des conditions météorologiques fluctuantes, des projections de gravier, et même de la position des arbres (au secours !), l'ensemble du jeu propose un rendu qu'on peut sans problème qualifier de photo-réaliste. Autant dire qu'à ce jour, seule la PlayStation 2 est capable d'une telle prouesse. En outre, pour appuyer cette impression de réalisme, les développeurs ont veillé à rendre le jeu le plus vivant possible. Il ne s'agit donc pas de courses superbes mais froides. Non, bien au contraire. Ici, le public (intégralement modélisé en 3D et non en 2D comme d'habitude !) est massé de manière très compacte sur les bas-côtés des routes. Tout ce petit monde réagit, tandis que des inconscients prennent des photos, puis se poussent au dernier instant. Mais on peut aussi voir des hélicoptères chargés de la retransmission des courses, apercevoir des oiseaux, etc. Impressionnant.



Lors des ralentis, vous retrouverez des effets de chaleur déjà présents dans Gran Turismo 3.

Lorsque jeu et réalité se confondent…

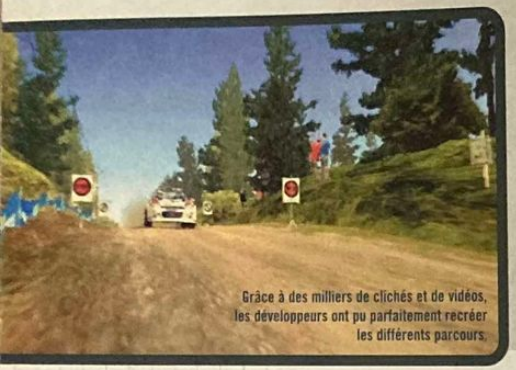
Il va falloir se faire une raison : toutes les images présentées ici sont tirées du jeu ! Impressionnant.

Le rallye dans toute sa splendeur

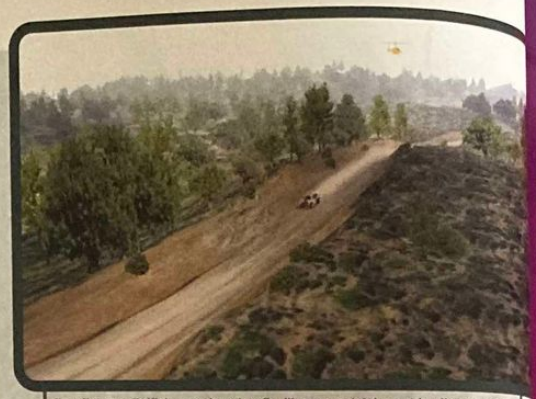
À l'image de Colin McRae, la référence actuelle en matière de simulation de rallye, World Rally Championship ne proposera que des épreuves en solo et en contre la montre. Vous serez seul sur la piste, pas le moindre concurrent à l'horizon. Hérésie ? Non, pas du tout, les « vraies » compet' de rallye se déroulent de la sorte. Sachez aussi qu'un mode École de conduite sera proposé (tiens, encore une inspiration de Colin), mais surtout que les développeurs planchent actuellement sur un mode multijoueur accessible grâce au port iLink (comme cela devrait aussi être le cas pour Gran Turismo 3 et Unreal Tournament). Dans les faits, vous pourriez donc vous affronter à deux, chacun sur votre écran de télé. Intéressant, même si on espère toutefois qu'un mode deux joueurs traditionnel (avec écran splitté) sera de la partie.

Lorsque la liberté n'est plus une impression

Autre moment fort de cette présentation : les courses de nuit. Dans cette configuration, les conseils du copilote prennent tout leur sens puisque vous ne découvrirez la piste qu'au dernier moment. En effet, la gestion des phares s'avère exceptionnelle, semblant ouvrir une brèche temporaire dans



Grâce à des milliers de clichés et de vidéos, les développeurs ont pu parfaitement recréer les différents parcours.



Une distance d'affichage colossale, afin d'immerger totalement le pilote-joueur.

Direct live from Eurosport

Pour Martin Kenwright, il s'agirait presque d'une obsession. « Tous les ralentis seront retransmis avec un style très proche des directs d'Eurosport. Vous serez plongé au cœur de la course et aurez la possibilité d'alterner entre de multiples angles de caméra différents. » En tout cas, après avoir admiré (c'est le terme) quelques ralentis, il faut avouer que l'effet est particulièrement bien rendu. Les programmeurs souhaitent implémenter un mode Highlight qui permettra de revoir uniquement les moments chauds d'une course, sans avoir à se repasser l'intégrale de la spéciale pendant parfois plus d'une dizaine de minutes. D'avance merci…

l'obscurité totale qui engouffre votre bolide. Les ombres, le silence (enfin, si on oublie le bruit du moteur)… en somme, le jeu retranscrit fidèlement la solitude et la tension (conduite quasiment en aveugle) que les pilotes doivent ressentir dans ce type de courses. Pourtant, l'option de World Rally Championship qui enterre littéralement la concurrence reste sans conteste la liberté offerte au joueur. Ainsi, outre la piste à proprement parler, les développeurs ont aussi recréé les paysages alentour… des lieux où vous pourrez aller ! En effet, pour chaque spéciale, plus de 30 km de course sont prévus, mais il est aussi possible de faire du off-road. Pour en avoir le cœur net, je demande à l'un des programmeurs de me montrer ce qu'il est possible d'effectuer. Sans sourciller, ce dernier s'exécute sur un circuit dans la savane, accélère violemment, sort brutalement de la piste, et là, ô miracle, continue de rouler dans la cambrousse. La caméra s'éloigne alors, laissant admirer des décors à perte de vue comme dans le Paris-Dakar. Mieux encore : au bout de quelques secondes, la voiture (désormais très loin de la piste principale) traverse carrément un petit village avec ses cases, ses villageois, etc. Bluffant. La prise en compte des salissures et autres déformations de carrosserie seront bien évidemment au rendez-vous. D'ailleurs, dans ce registre, un détail aussi intéressant qu'étonnant a attiré notre attention. Cette pré-version gérait un élément inédit dans une simulation automobile : la mort des pilotes ! Ainsi, lors de la présentation, l'un des programmeurs percuta involontairement un rocher à pleine vitesse. Résultat immédiat, capot complètement défoncé, pare-brise explosé… et pilotes et copilotes inertes ! Attention, il y a de fortes chances que le jeu définitif ne garde pas cette option ; a priori, ce serait bien là la seule entorse au sacro-saint réalisme. Martin nous l'explique : « Nous nous sommes amplement servis de nos connaissances en matière de modèles physiques et de gestion des collisions pour concevoir un moteur dédié aux comportements de la voiture. Les suspensions sont indépendantes et le relief de chaque parcours est intégralement pris en compte afin de simuler un comportement routier réaliste ». Et après avoir vu les réactions des bolides, comment ne pas être convaincu ? Bien évidemment, la version présentée souffrait encore de quelques imperfections (ralentissements notables surtout), mais n'oubliez pas qu'il reste encore six bons mois aux gars d'Evolution pour nous livrer un titre parfaitement maîtrisé. D'ailleurs, comme le souligne Martin Kenwright : « Les six prochains mois seront réservés à optimiser notre moteur graphique afin d'éradiquer les problèmes d'affichage encore présents, à dynamiser les courses, et à peaufiner l'habillage général du jeu. »Dans un registre bien différent de Gran Turismo 3 ou The Getaway, World Rally Championship parvient toutefois à se faire un nom auprès de ces illustres prétendants au titre de « Jeu le plus réaliste ». C'est désormais une certitude, en attendant les sensations fortes d'un Metal Gear Solid 2 : la révolution sur PlayStation 2 passera d'abord par les quatre roues.

Durant les courses, outre les conseils du copilote, de nombreuses indications télémétriques viendront vous aider.

Voici une partie de l'équipe d'Evolution Studios, responsable de ce titre ô combien attendu. En chemise mauve, dans le fond, Martin Kenwright, tête pensante du projet.

SFR

SFR 1ère recharge achetée 1 recharge offerte*

Carte Entrée Libre SFR.
Que diriez-vous d'en avoir 2 fois plus ?

Offre valable pour tout achat d'un Pack ou d'un kit Entrée Libre SFR à partir du 20/11/00.

*SFR vous offre 2 fois plus de temps pour communiquer : pour tout 1er rechargement effectué entre le 20/11/00 et le 31/01/01, le montant de la recharge est gracieusement doublé sans report de la durée de validité. Offre également valable sur les Packs Entrée Libre Série Limitée.

PUBLICIS CONSEIL

www.sfr.fr 0 805 77 66 66 SFR est une marque de cegetel

GENRE : combat **ÉDITEUR** : UbiSoft **DÉVELOPPEUR** : Light Weight (Japon) **DISPONIBLE** courant 2001

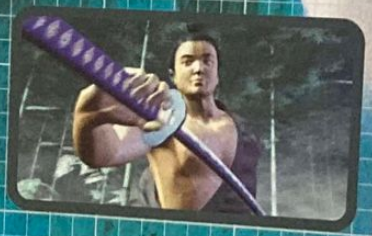
Kengô

Par Édouard Duchamp

La voie des samouraïs

Réalisé par les auteurs de Bushido Blade, Kengo vous incite à découvrir des duels épiques. Le Bushido, code d'honneur du guerrier, est à réviser avant de prendre part au combat. Un jeu sur la tradition.

Pour un fan d'arts martiaux quel qu'il soit, le code bushido représente l'une des valeurs essentielles à connaître. Mais si aujourd'hui ce code peut faire figure de précepte un peu désuet en ce qui concerne ses applications dans la vie moderne, il s'agissait cependant d'un ouvrage qu'il fallait obligatoirement connaître lorsque l'on désirait gagner sa vie en tant que samouraï, c'est-à-dire bretteur professionnel. Qui donc mieux que les Japonais pouvaient retranscrire la puissance de tels écrits avec une fidélité incroyable dans un jeu vidéo ? Personne. Et c'est bien pour en avoir le cœur net que je me suis rendu avec beaucoup de chance dans la banlieue de Tokyo pour rencontrer ceux qui ont enfanté Kengô. Un projet qui a mûri de nombreuses années dans la tête de messieurs Yamashita et Naotaka, un tandem efficace producteur/programmeur qui avait déjà fait ses preuves dans un jeu du même style. Les amateurs de combats à l'arme blanche auront peut-être deviné qu'il s'agit de Bushido Blade. Après deux volets heureux d'un grand réalisme, l'équipe du studio Light Weight décide de se séparer de Squaresoft pour se rapprocher d'un autre éditeur japonais du nom de Genki. Ce dernier va donc les aider à produire un jeu encore plus poussé techniquement puisque sur PlayStation 2, et plus fidèle encore au code d'honneur du samouraï puisqu'il se déroulera au XVIIe siècle. Le nouveau produit de Light Weight se nomme Kengô, et promet beaucoup.



Un réalisme martial très poussé

Kengô reste donc un jeu de combat de type duel. L'action commence aux environs du XVIIe siècle. Le joueur va devoir façonner son samouraï avant de le faire participer à divers duels. La première chose pour lui sera de se choisir un apprenti-sabreur parmi les trois héros proposés. Bien entendu, chacun d'eux dispose de capacités bien différentes, et selon votre style, vous préférerez un personnage fort, rapide, résistant, bref qui corresponde à ce que vous aimeriez être. Le choix suivant sera lui aussi décisif pour la suite du jeu, puisque vous allez devoir décider du dojo dans lequel vous allez vous inscrire. Attention, plus encore que le personnage choisi, ce sera le dojo qui déterminera définitivement la manière de se battre de votre combattant. En effet, chaque école de sabre possède son style de frappe, et privilégie plutôt telle ou telle voie d'attaque. On vous demandera donc d'être rapide dans une certaine école, alors que dans une autre, ce sera l'endurance qui sera mise en avant. Au joueur de sceller son destin de combattant grâce à ses choix tactiques. Une fois admis dans l'un des dojos de la ville, attendre que cela se passe tranquillement à boire du saké ne suffira pas. La voie du sabre est un entraînement, un perfectionnement de tous les instants. Grâce à six mini-épreuves différentes, le joueur devra entraîner son personnage afin de le fortifier, mais aussi augmenter sa précision, sa vitesse, et surtout son ki combatif !

Dans un bain de sang, l'adversaire s'écroule sous un coup décisif.

Une erreur qui ne pardonne pas : présenter son dos à l'adversaire.

Le ki, base des arts martiaux

Si vous avez la chance ou le bon goût de pratiquer les arts martiaux, vous connaissez sans doute cette notion d'énergie intérieure qu'est le « ki ». Il est dit que c'est le « ki », l'esprit combatif, qui fait la différence dans une joute. Dans Kengô, qui se veut réaliste, on retrouve donc forcément ce principe du ki combatif, que l'on pourra exercer grâce à un entraînement spécial. Car ce ki permettra, lors du combat, de pouvoir utiliser ou non une botte

Les premiers entraînements se feront au sabre de bois, le shinai. Heureusement pour vous et votre inexpérience...

Rencontre avec Light Weight, les développeurs

Masaki Yamashita (à gauche) et Naotaka Ueda (à droite) sont les heureux directeurs, programmeurs et bien plus encore, du petit studio familial, usine à jeux cultes qu'est Light Weight. Ils ont gentiment accepté de nous recevoir dans leurs locaux et de répondre à quelques-unes de nos questions.

PlayStation 2 Magazine : Quelles sont vos influences ?

Yamashita : Très peu les films, finalement. Nous avons voulu limiter les influences, et nous sommes concentrés sur *Ran*, de Kurosawa, et *Après la pluie* (titre français, ndlr)

Vos priorités sur un tel jeu ?

Naotaka : Le jeu était fini aux trois-quarts sur PS one lors de l'annonce de la PS2 par Sony. Nous voulions quelque chose de très réaliste, donc nous avons tout recommencé à zéro pour la PS2 en bossant à l'extrême cet aspect.

Pourquoi un jeu aussi gris ?

Yamashita : On voulait quelque chose de fidèle à la réalité. Hors de question d'avoir des geishas oranges, des personnages mignons, on est là pour en baver !!!

Des regrets ? Des impossibilités ?

Yamashita : J'aurais bien voulu pouvoir couper des parties du corps de l'adversaire, sanctionner un manque d'attention par une mutilation, mais politiquement, c'était trop difficile à faire admettre.

Naotaka : Par contre, nous avons réussi à faire admettre le fait qu'à force de trancher, on se retrouve recouvert de sang.

Fujioka Hiroshi

Cet homme, vous ne le connaissez sans doute pas. Il s'agit de Fujioka Hiroshi, une superstar au Japon, mais surtout un expert en arts martiaux qui totalise 21 dan(s) dans les divers styles (judo, aïkido, kendo, karaté, etc.) qu'il pratique. Il est devenu une vedette en jouant *Kamen Rider* en 1969, une série à la *Bioman* qui a posé les bases du genre. Pour Kengô, il a joué le consultant en arts martiaux ainsi que le narrateur.

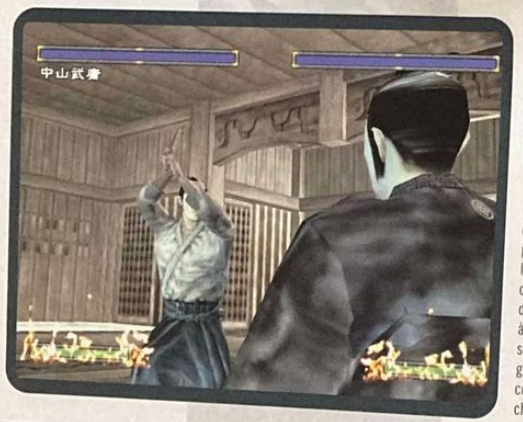
secrète apprise à la sueur de son front. Bien entendu, selon le dojo sélectionné, on se verra apprendre une technique différente, ce qui prouve là encore que le choix de l'école sera fondamental. Une fois l'entraînement terminé, il sera temps de partir faire briller l'honneur de son dojo, et de le faire connaître ou reconnaître par ses pairs, en allant justement les défier. On commencera donc par choisir des dojos de seconde zone, histoire de ne pas se faire sabrer en 10 secondes par un expert local, avant justement d'espérer un jour en remontrer aux grands maîtres du kendo. Les combats se déroulent alors dans le dojo de l'adversaire, pour une lutte à mort bien entendu, le déshonneur ne se vivant pas facilement. Les combats se déroulent à la manière d'un jeu de combat « classique », serait-on tenté de dire, mais les innovations apportées à ce titre sont tellement nombreuses que l'on ne peut heureusement pas se contenter de cette affirmation. Pour commencer, parlons de la jauge de vie. On notera que l'autre grand titre du studio Light Weight, Bushido Blade, était un jeu de combat culte car justement il n'en proposait pas, chaque coup porté étant mortel. Ici, on revient à du plus « classique » si l'on peut dire, mais cette barre de vie très « Tekken » a un rôle plutôt cruel. Lorsque vous infligez un coup de sabre à l'adversaire, celui-ci saigne bien entendu. Et si votre coup, sans être décisif, a touché une artère importante, vous verrez l'ennemi se vider de son sang, tandis que sa barre de vie s'égrainera proportionnellement. Il s'agira donc ici plus d'un chronomètre vers la mort que d'une bête barre de vie classique de jeu de baston. Après avoir gagné d'importants galons en tant que bretteur, vous allez avoir de plus en plus de défis à honorer, et donc devoir suivre un entraînement de plus en plus rigoureux afin de rester digne de la réputation que vous avez acquise.

Une coupe de l'abdomen, dénommée « Dô » en kendo, parfaitement placée.

Détails techniques

Outre ce mode quête très complet et passionnant, Kengô proposera bien entendu un mode duel pour jouer avec un humain. Dans celui-ci, les adversaires vaincus deviendront sélectionnables, donnant ainsi accès à plus de trente combattants différents. Graphiquement aussi, le jeu se démarque de tout ce qui a été fait jusqu'à présent, grâce à un style osé. On oublie ici les combattants fluorescents et les décors chatoyants de Soul Edge, pour sombrer dans un véritable univers à la Kurosawa, à la limite du monochrome. Les couleurs sont sérieuses, ternes, et la représentation graphique se veut réaliste. Les combattants ne sont pas des Hercule charismatiques, mais des êtres humains normaux dont la puissance ne se lit pas forcément sur le visage. Et dans cet univers sombre et sobre, seule une couleur parvient à raviver l'écran : le sang, qui arrive à la manière d'une récompense à la fois visuelle et ludique de ces heures d'entraînement. Un bijou d'esthétisme. Un jeu qui s'annonce déjà culte, à n'en pas douter.

La représentation des combats fait appel à un nouveau système de caméras dynamiques, qui suivent l'action à la manière d'un travelling cinéma en conservant à chaque fois un angle de vue optimal.



Le combat contre un arbre vous apprend à maîtriser la portée de vos coups. Cet exercice est baptisé tachigi.

AL PACINO
CAMERON DIAZ
L'ENFER DU DIMANCHE
UNE VERSION INÉDITE D'OLIVER STONE
"Une claque visuelle doublée d'un incroyable film d'action" SFX
UN 2ème DVD OFFERT avec plus d'1h30 de bonus :
• Les coulisses du tournage
• 16 scènes inédites
• Le bêtisier
• 3 clips musicaux
• Les chutes de montage
• 3 extraits d'audition
• 150 photos...
EN VENTE EN DVD ET EN CASSETTE À LA LOCATION
www.warner-home-video.fr

EA SPORTS

La force tranquille...

Ils sont beaux, ils sont riches, ils sont toujours invités au premier rang des défilés Armani, ils roulent dans des caisses de bourgeois, qu'on leur avait prêté pour Need for Speed, mais qu'ils n'ont jamais rendu, et ils ne comptent pas s'arrêter en si bon chemin ! Après moult succès sur PSone, Electronic Arts se positionne d'emblée comme un acteur majeur sur PS2. Avec en fer de lance, une gamme sport assez bluffante. Présentation…

Par Jean Santoni

Les locaux d'EA Sports sont tellement grands, qu'on y trouve des salles immenses avec presque rien dedans ! Le gâchis…

Jusqu'à présent, EA Sports a démontré avec un certain brio que ses équipes de programmeurs étaient parfaitement capables de tirer quelque chose de valable des entrailles encore méconnues de la PlayStation 2. SSX, NHL 2001 et Madden 2001 sont la parfaite illustration de cette maîtrise (on ne peut pas en dire autant de toutes les équipes de développement). Pour les autres productions du géant américain, la qualité semble être également au rendez-vous, du moins en ce qui concerne leur aspect technique. En voici un petit tour d'horizon…

Oh baby !

Parmi les titres susceptibles d'intéresser le public français, on trouve l'édition 2001 de NBA Live. Pour le moment, il faut savoir qu'EA Sports n'a diffusé aucune version jouable. Disons que l'éditeur entretient le suspens. On a néanmoins reçu quelques photos et zieuté de nombreuses vidéos. Préparez-vous à recevoir une grosse claque. Pour cette version PS2, les développeurs ont effectivement mis au point une nouvelle technologie graphique capable de créer des joueurs hyper-détaillés et de générer des textures « organiques » (contrairement à FIFA et à Madden où la peau a un aspect vraiment trop lissé et trop froid). Le résultat est plutôt impressionnant, que ce soit sur les photos ou sur les vidéos : le rendu est tout simplement photo-réaliste, on reconnaît les joueurs au premier coup d'œil, chaque groupe de muscles est fidèlement représenté, et il n'y a plus de problème de jonctions de polygones au niveau des articulations, les corps des athlètes étant modélisés en « une seule enveloppe » (on appelle ça du « One Envelop Body Modeling »). La motion capture contribue évidemment à renforcer le réalisme visuel du jeu. Pour ce millésime, c'est Kevin Garnett, l'attaquant des Minnesota TimberWolves, qui a participé aux séances de motion capture. Là encore, on franchit un pas technologique, bien qu'il subsiste encore à l'heure actuelle quelques petits accrocs dans la liaison de certains patterns d'animation, entre la course et l'impulsion notamment. Toutes les parties du corps sont animées, cou, chevilles, reins, poignets, les collisions entre joueurs sont mieux gérées, les visages grimacent sous l'effort, expriment toutes sortes d'émotions sans que ce soit ridicule. Il faut voir les joueurs se réceptionner après un dunk violent : une tuerie ! Ce n'est pas tout. Le studio a également beaucoup bossé sur l'environnement du stade et l'aspect télévisuel des matchs. Le public réagit (une partie de la foule est d'ailleurs représentée en 3D), la modélisation du stade offre un effet de profondeur étonnant, les coaches font les cent pas le long de la ligne de touche, et normalement, les joueurs devraient communiquer entre eux, leurs chaussures à 900 balles couiner sur le parquet fraîchement ciré, le coach brailler ses instructions, sans oublier les petites scènes de célébration si chères à EA Sports… immersion garantie ! Le contenu du jeu quant à lui restera identique à celui de la version Play, la principale nouveauté étant cette année les mini-challenge (genre gagner avec 10 points d'avance, réaliser 15 passes décisives, effectuer 10 rebonds défensifs…). En clair, on attend avec impatience la première version du jeu. Si le gameplay est à la hauteur de la réalisation, ça risque de faire très très mal !

On reconnaît les boxeurs au premier coup d'œil. Ici, Agassi et Sampras se font des mamours.

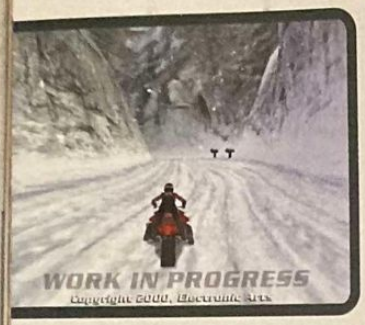
Pour modéliser les boxeurs, les développeurs ont utilisé une technique appelée le Body-scan. 10 000 polygones, y a pas à dire, ça tape !

Notez la qualité de la modélisation du visage. C'est carrément plus beau que dans Madden 2001 !

Kevin Garnett des Misnnesota TimberWolves dans ses œuvres. L'athlète a assuré youtes les séances de motion capture.

Mon poing dans ta gueule

L'autre titre très attendu, c'est Knock Out Kings 2001, même si sur PSone, la série a soulevé une petite controverse. Le jeu avait un réel potentiel, mais le gameplay souffrait de certains défauts agaçants qui, au fil des éditions, n'ont pas été corrigés efficacement. Les coups ont toujours été un peu mous ; les boxeurs donnaient plus l'impression de se chamailler que de se foutre sur la gueule méchamment. Peut être était-ce dû tout simplement aux limites de la machine. Là encore, toujours pas de version jouable : on doit se contenter de simples photos et de quelques vidéos. Comme NBA Live, Knock Out Kings 2001 propose une réalisation d'une beauté formelle assez étonnante. Je pique cette expression à Télérama, parce que j'en ai marre d'écrire le mot photo-réaliste toutes



Ne vous fiez pas à la relative simplicité des graphismes : Sled Storm 2 n'en est qu'au tout début de son développement.

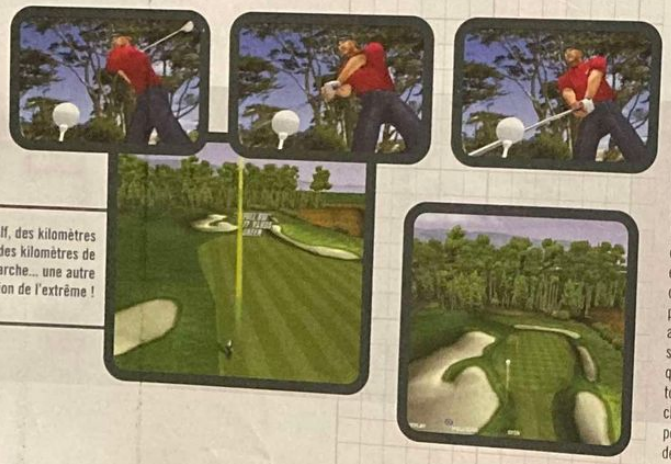
La drôle d'idée : cette étrange inscription « work in progress » sur l'écran du jeu Sled Storm 2... on mène l'enquête pour connaître l'utilité.

les dix lignes. On retrouve le même souci du détail et les mêmes spécificités techniques pour la modélisation des boxeurs (chaque athlète est composé de 10 000 polygones ; à titre de comparaison, Lara Croft en comptait 400 !). Autre bonne nouvelle : les développeurs ont trouvé une solution efficace pour contourner les problèmes d'aliasing (ces affreux effets d'escaliers). Profitons-en pour préciser que, contrairement à la mouture 32 bits, ce sont les gars de Black Ops qui se sont chargés de la programmation. Ce studio fut à l'origine de KO Kings 2000 sur N64, une réussite, c'est dire si ces développeurs connaissent leur sujet. Côté jouabilité, EA Sports et Black Ops nous promettent monts et merveilles, à savoir un plus grand dynamisme dans l'exécution des coups, une réponse des commandes super-optimisée pour des enchaînements plus instinctifs, un jeu de jambes plus réaliste, et des signatures-moves pour chacun des 60 boxeurs. Pour finir, le petit plus de cette édition 2001, c'est la présence des meilleures boxeuses du circuits international (ah, les cat-fight !). Sinon, vous pourrez disputer trois championnats différents : en catégorie léger, moyen et lourd. On attend de voir.

Tiger Woods rempile

Pour tout vous avouer, le golf, c'est pas trop mon truc. C'est un peu trop extrême pour moi en fait. Ben ouais, on ne sait jamais, un geste de maladresse et paf, une motte de terre (le divot) vous crève l'œil ou vous étouffe, pour peu que vous ayez la bouche ouverte au moment du swing, sans compter qu'on peut carrément tuer le caddy avec son club. Ça pèse son poids un club, surtout avec de l'élan. Heureusement, pour les tafioles dans mon genre, il y a les simulations de golf. Attention, je ne sais plus comment enchaîner, je vais donc sauter du coq à l'âne ! C'est parti !

Malgré l'accueil mitigé qu'a connu la série Tiger Woods PGA Tour sur PSone (la référence en la matière reste encore à l'heure actuelle Everbody's Golf), EA Sports ne démord pas, après des années de domination avec la série des PGA Tour. Vous aurez droit à une version PS2. Outre une représentation photo-réaliste (!) des paysages (dans l'eau des lacs, les ombres se reflètent en fonction du moment de la journée), et une modélisation plus vraie que nature des champions du circuit, cette version 128 bits proposera des comportements de balle beaucoup plus sophistiqués, qui tiendront compte de l'inclinaison du terrain, de la nature du sol, de la vitesse du vent, ou encore de la gêne occasionnée par les feuilles des arbres. Cette édition 2001 s'annonce d'autre part des plus complètes, puisqu'on pourra incarner deux fois plus de champions, soit au total une bonne quinzaine de bourgeois sapés en Ralph Laurens et en Weston (Woods évidemment, mais aussi Mark O'Meara, Brad Faxon, Justin Leonard, Lee Janzen et Robert Damron), swinger avec préciosité et nonchalance sur 8 parcours officiels, participer à 12 types de compétitions (Saison, Shoot-Out...), pour remporter virtuellement un maximum de blé et créer son parcours idéal via un éditeur surpuissant. On croise tous les doigts en cœur pour que StormFront Studios opère une refonte totale du gameplay. C'était en effet le gros point faible de la série sur PlayStation.



Le golf, des kilomètres et des kilomètres de marche... une autre vision de l'extrême !

La cerise sur le gâteau...

...C'est la suite de Sled Storm. Souvenez-vous, l'année dernière, ce jeu de snow-bike avait séduit toute la rédaction. Un gameplay d'une grande richesse, des sensations extrêmes et inédites... une vraie bouffée d'oxygène ludique, quoi. Au moment où nous écrivons ces lignes, le jeu n'en est qu'aux balbutiements de son développement. EA Sports nous a juste présenté une version alpha très peu avancée. En gros, on a vu une motoneige sommairement modélisée effectuer quelques virages dans la poudreuse, c'est tout. Le contenu, lui, n'a pas encore été clairement défini. Voilà, c'était juste un petit scoop, une exclu, comme ça, histoire de clore en beauté cet article.

Sweat capuche. Grand logo Champion brodé sur poitrine. Champion USA
Champion
*Vêtements de sport authentiques.
APPAREL.*
ATHLETIC.
AUTHENTIC.

GENRE : Aventure horreur ÉDITEUR : [illegible] DÉVELOPPEUR : KCET (Japon) DISPONIBLE en mars 2001

Shadow of Memories

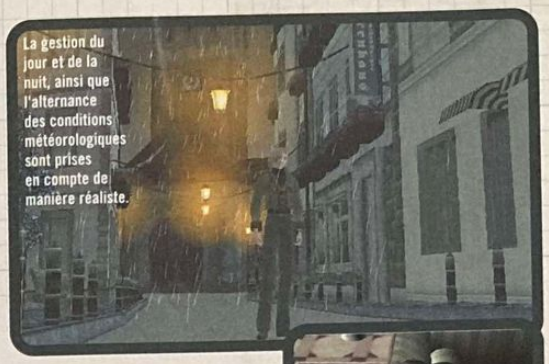
Par Julien Chièze

Après les missions commando et les explorations cauchemardesques, Konami nous propose de défier la mort au cours d'un voyage dans le temps, en quête d'une destinée meilleure. Avec son esthétique unique et son thème captivant, Shadow of Memories chamboule notre manière d'entrevoir le jeu d'action/aventure. Une page se tourne...

Les méandres du temps, le flot des souvenirs

Il existe des titres particulièrement attendus pour leurs prouesses techniques et ceux, peut-être plus indéfinissables, autour desquels plane un certain parfum de mystère. Combinant habilement une esthétique sobre, presque poétique, et un scénario articulé autour d'un thème passionnant - les répercussions de voyages temporels - Shadow of Memories fait sans conteste partie de la seconde catégorie. Ainsi, pour mieux vous en convaincre, il vous suffira de jeter un coup d'œil aux quelques photos qui ornent ces pages. Vous ressentirez comme une attirance ineffable... Jeu d'aventure conçu par l'équipe de Gozo Kitao, l'homme à l'origine du très oppressant Silent Hill sur PSone, Shadow of Memories s'illustre déjà, au même titre que Metal Gear Solid 2, comme l'une des productions phares de Konami pour l'année 2001. Konami, un éditeur décidément très attiré par la PlayStation 2.

Où l'on évoque



La gestion du jour et de la nuit, ainsi que l'alternance des conditions météorologiques sont prises en compte de manière réaliste.

La pureté des visages contribue à l'aspect poétique qui se dégage de Shadow of Memories.

H.G. Wells et Goethe

En rupture totale avec les trames habituelles, le scénario de Shadow of Memories brasse avec aisance les concepts de mort et de résurrection, les histoires mystérieuses d'alchimistes en quête d'une formule transformant le plomb en or, ainsi que le thème plus classique du voyage dans le temps. Un contenu d'une densité rare, pour un titre au déroulement s'annonçant bien différent de ce que nous avons eu l'habitude d'approcher. En effet, l'aventure s'ouvre sur votre mort, ou plus précisément sur l'assassinat sauvage de Eike Kusch, le jeune homme que vous incarnerez par la suite. Car il existera bel et bien une suite, grâce à l'intervention d'un personnage fantomatique vous rappelant du royaume des morts avant de vous offrir la possibilité de voyager dans le temps. Remodeler votre destinée, voilà ce qui vous attend. On ne refuse pas une telle opportunité, et vous voilà reparachuté sur Terre, une demi-heure avant votre assassinat. Pourtant, ce que vous pensiez n'être qu'une « simple » enquête sur votre propre mort prendra rapidement l'allure d'une longue et palpitante quête, qui vous amènera à sillonner quatre continuum spatio-temporels correspondant à quatre époques et quatre dates bien précises : 1580, 1902, 1980 et l'an 2000. Sur place, vous serez souvent confronté à des situations renversantes, et dans ce cas, que faire ? La question se doit d'être posée, car n'oubliez pas que chaque changement opéré dans le passé aura nécessairement des répercussions sur le futur, c'est-à-dire sur votre présent ! Pas évident de se frotter aux méandres du temps...

Lors des séquences narratives, les attitudes des différents personnages surprennent par leur réalisme.

Une histoire mouvementée

Lors du processus de création, chaque jeu connaît une histoire particulière, parfois étonnante. Bien évidemment, Shadow of Memories ne fait nullement exception à la règle. Ainsi, aux balbutiements du développement, le titre du jeu resta longtemps indéterminé, oscillant initialement entre Day of Walpurgis, puis Shadow of Destiny. Finalement, le jeu a été baptisé Shadow of Memories. Quelle que fut la décision finale, ces atermoiements eurent au moins le mérite de mettre en lumière successivement trois mots-clés : Walpurgis, Destiné, et Mémoire. Trois idées qui permettent de mieux cerner le cœur de l'aventure. En effet, pour ceux qui ne le sauraient pas (j'avoue que j'en faisais partie avant de me plonger dans mon Encyclopédie), Walpurgis était une religieuse anglaise (canonisée depuis), qui fut associée par la ferveur populaire à

2000

1980

1902

1580

Sauts dans le temps

Le présent (an 2000)
Le début et la fin de votre quête. C'est à cette période que Eike sera poignardé et qu'il lui sera permis d'entreprendre son long périple dans le temps, afin de comprendre les raisons de son mystérieux assassinat. Outre Eike Kusch, Dana, la barmaid, et Eckart Brum, le directeur du musée, cohabiteront en cette année 2000.

1980
Une année charnière puisqu'elle marque la naissance de Dana, mais aussi la mort de Miriam, la femme d'Eckart Brum, abattue en pleine rue par un inconnu. Un tel acte explique-t-il le comportement soudain d'Eckart à l'encontre de Eike ? En revenant dans le passé, pourrez-vous intervenir et éviter une telle mort ? Mystère...

1902
L'année de l'ouverture du musée d'art d'Eckart Brum bâti sur les ruines de la demeure d'un ancien notable de la ville. Ces lieux dégageraient-ils des ondes négatives ? Vous faudra-t-il influencer la construction du musée à cet emplacement ?
Le mystère règne...

1580
La famille Wagner semble réaliser le lien entre l'histoire et cette époque moyenâgeuse où les alchimistes dirigeaient la ville. Bien évidemment, Wolfang Wagner faisait partie de cet ordre très fermé. Qu'allait-il faire lorsque la nuit s'abattait sur la cité et que sa famille s'endormait ?
Une fois de plus, mystère...

En brandissant son briquet, Eike semble oublier qu'en 1580, une telle action était considérée comme un acte de sorcellerie.

Sur ce cliché, vous découvrez Hugo au chevet de sa mère, Helena Wagner, souffrante.

d'anciennes légendes du folklore germanique sur le retour du printemps. D'ailleurs, selon la tradition roumaine, de nombreuses créatures du diable sont censées se retrouver une fois par an pendant la nuit de la Walpurgis, qui a lieu le 30 avril. Que retenir de ces références folkloriques par rapport au jeu ? Eh bien, tout d'abord, il faut savoir que votre aventure se déroulera dans une ville imaginaire proche de l'esthétique des petits bourgs allemands. Attendez-vous donc à ce que les légendes germaniques trouvent donc un écho tout particulier dans Shadow of Memories. Sans compter que la date du 30 avril (le jeu prenant en compte de manière très précise les heures et jours) aura probablement une répercussion singulière... Quant à la destinée et à la mémoire, les significations sont claires et compréhensibles à la lumière du scénario proposé et mettent l'accent sur des sujets encore peu développés dans un jeu vidéo.

Lorsque l'action s'estompe...

Contrairement aux titres du genre, Shadow of Memories ne devrait pas s'illustrer par ses séquences d'action trépidantes, pour une seule et bonne raison : les combats seront, a priori, complètement absents ! En effet, l'essentiel est ici de dialoguer avec les différents intervenants, de nouer des liens, de résoudre de nombreuses énigmes, et surtout de toujours faire en sorte de respecter le bon cheminement de sa descendance. En clair, à force de changer des éléments, même anecdotiques à première vue, il faudrait tout de même éviter que cela ait pour conséquence de ne pas vous voir naître en l'an 2000 ! Eh oui, c'est un risque à ne jamais sous-estimer, car qui dit que sauver Une telle ne va pas avoir pour conséquence un mariage différent de celui « prévu » par l'histoire ? Vous aurez compris qu'en marge des productions d'action-aventure traditionnelles, l'esprit de Shadow of Memories mise plus sur une ambiance unique et sur la nécessaire responsabilisation du joueur face aux événements qu'il mettra en branle. Connaissant le futur, il ne faudrait pas pour autant vous prendre pour un dieu tout puissant... Cela pourrait engendrer quelques conséquences inattendues. Quoi qu'il en soit, vous aurez à de nombreuses reprises l'occasion de changer le cours de l'histoire grâce à une liberté d'action qui, au vu de la version qu'il nous fut possible d'essayer, semble assez étendue. Les choix paraissent donc multiples, et appréhender telle ou telle situation peut s'effectuer de diverses manières. Après avoir joué à une première version, il apparaît clairement que la mise en scène a été soignée et que les séquences de narration et d'exploration alternent avec souplesse. Notre seule petite crainte à l'heure actuelle serait que les mouvements, bien que réalistes, restent encore un peu rigides, tandis que les angles de caméra ne suivent pas toujours parfaitement l'action. Deux points cruciaux qui devront être corrigés si les développeurs ne veulent pas frustrer le joueur. D'un point de vue strictement technique, la représentation particulièrement détaillée des environnements et personnages s'avère remarquable. Ainsi, il faudra compter avec des décors composés d'environ 30 000 polygones, alors que chaque personnage rencontré disposera d'un squelette de plus de 7 000 polygones. Des chiffres très impressionnants, surtout si on les compare, par exemple, aux 500 petits polygones de cette charmante Lara Croft dans ses aventures sur PSone. Pourtant, plus qu'une question de modélisation plus ou moins fine, le véritable tour de force de l'équipe de Gozoo Kitao reste d'être parvenue à insuffler une sorte de vie aux différents héros. Cette sensation très convaincante se traduit à l'écran par des animations faciales d'une qualité assez incroyable. Expression de peur, sourire charmeur, regard affolé... Oui, les visages des protagonistes de Shadow of Memories en diraient presque plus qu'une conversation de vive voix avec ces derniers. Un point très intéressant, puisqu'il sera par exemple désormais possible de suspecter la franchise d'un individu d'un simple regard. À près de six mois de son lancement, Shadow of Memories et son histoire torturée s'annoncent donc particulièrement alléchants. Pour une fois, la bestialité de certains titres sera vraisemblablement mise de côté pour laisser se développer une histoire que nous espérons aussi mystique que captivante. Un nouveau style de jeu plus posé, moins violent et plus intelligent serait-il en train de naître ? La réponse dans quelques semaines...

Après la mort de sa femme, Eckart Brum est subitement devenu très froid envers Eike. Étrange...

Des êtres dans la tourmente...

Voici tous les personnages que vous rencontrerez au cours de votre voyage dans le temps... Leur histoire vous sera contée dans un prochain numéro de Play2Mag !

Eike Kusch
Personnage principal de l'aventure

Eckart Brum
Époque : 2000

Dana
Époque : 2000

Le diseur de bonne aventure
Époque : 2000

Miriam Brum
Époque : 1980

Oleg Franssen
Époque : 1980

Alfred Brum
Époque : 1902

Sibylla Brum
Époque : 1902

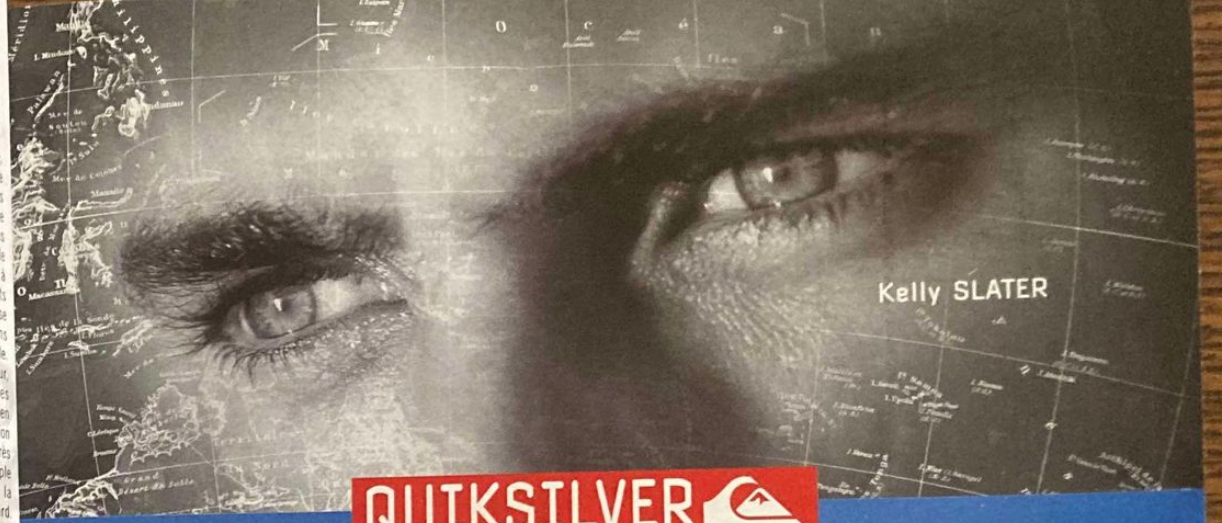
Wolfgang Wagner
Époque : 1580

Helena Wagner
Époque : 1580

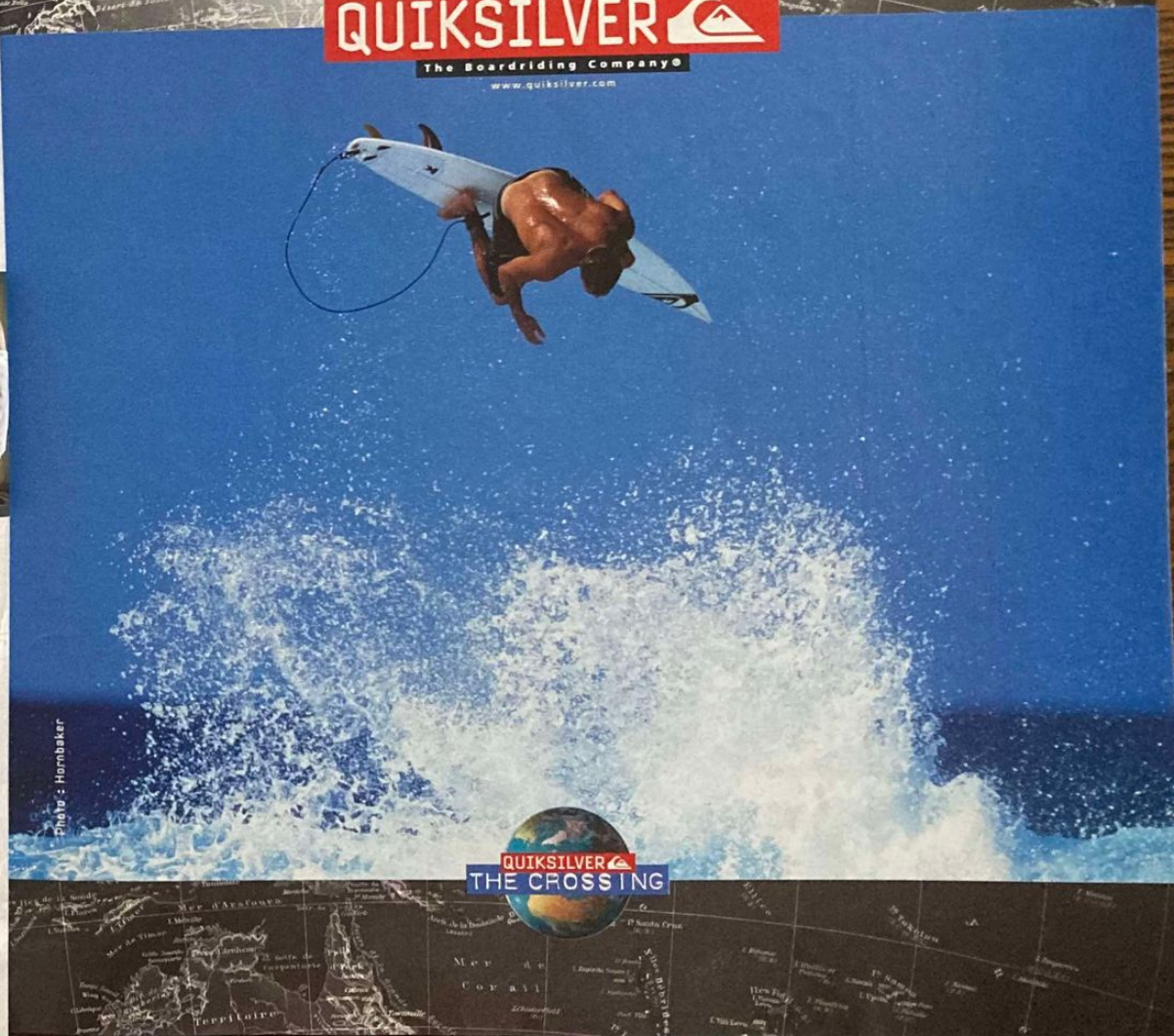
Margarete Wagner
Époque : Moyen Âge

Hugo Wagner
Époque : 1580

Homunculus
Époque : Intemporelle



QUIKSILVER
The Boardriding Company
www.quiksilver.com



GENRE : Action/aventure **ÉDITEUR :** Sony C.E. **DÉVELOPPEUR :** Team Soho (G.-B.) **DISPONIBLE** en 2001

Par François Tarrain

The Getaway

London calling

De tous les développements en cours sur PS2, The Getaway est probablement le plus mystérieux et le plus ambitieux. En tout cas, sur le papier…

© Sony C.E.

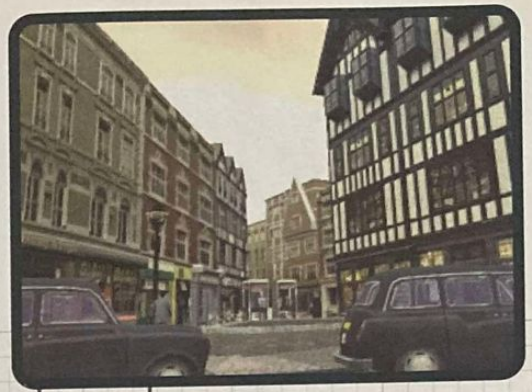
Londres oblige, on pourra bien entendu conduire un « cab » anglais.

À l'image de Driver 1 & 2 sur PSone, The Getaway fait la part belle aux cascades en tout genre.

Imaginez la scène… En pleine après-midi, au cœur de « La City », quelque part du côté d'Oxford Street, la vie bat son plein. Les boutiques drainent leur clientèle habituelle, et une foule de passants déambulent nonchalamment dans les rues. Sur la route, c'est l'heure de pointe. Le trafic est dense, les coups de klaxon fusent et les bobbies ont du mal à faire régner l'ordre. Dans ce capharnaüm urbain, un homme se détache de la masse. Il s'appelle Mark, un ex-braqueur de banque revenu depuis peu dans le droit chemin. L'air absent, il affiche la mine renfrognée d'un type qui croule sous les problèmes : son fils vient d'être enlevé par Charlie Jolson, un truand notoire, qui veut se servir du gosse comme monnaie d'échange. Mark est rattrapé par son passé ! Malgré ses bonnes résolutions, l'honnête citoyen qu'il est devenu va devoir reprendre du service pour le compte de la pègre… Une sale histoire, vraiment. Changement de décor. Vous faites votre apparition dans cet imbroglio. Dans la peau d'un policier ou dans celle d'un homme de main à la solde de Jolson, vous allez devoir mener l'enquête. Flic ou voyou, à vous de choisir votre voie. Mais dans un cas comme dans l'autre, il existe un point commun : au volant d'une voiture (volée ou pas), arpentant le pavé à la recherche d'indices et de personnes à interroger, vous plongez corps et âme au cœur de Londres. Une aire de jeu de quelque 50 km² reproduisant, dans les moindres détails, certains quartiers de la capitale anglaise. Rues, devantures de magasins, trafic urbain, passants, tout y est ! Une véritable copie carbone de la réalité qui tiendrait dans un DVD PS2. Une aventure « immersive » dans un monde virtuel d'une hallucinante richesse. Voilà en gros l'ambition de The Getaway ! Oui, je sais, ça calme…

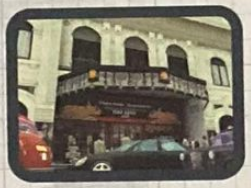
Projet titanesque

Confié au Team Soho, un studio interne de Sony à qui l'on doit, entre autres, Porsche Challenge, Rapid Racer et Le Monde des Bleus (tous sur PSone), The Getaway est un projet on ne peut plus mystérieux. Et pour cause : aucune version jouable n'a été officiellement dévoilée et les seuls éléments disponibles pour le moment se résument à quelques photos d'écran ! Autant dire qu'avec aussi peu d'infos, nous en sommes réduits au stade des supputations. Présenté comme un mix entre Driver (pour son côté courses poursuites) et un jeu d'aventure (pour son aspect recherche), The Getaway semble tellement ambitieux que l'on ose à peine y croire. En effet, comment diable les développeurs vont-ils réussir un tel tour de passe-passe ? Modéliser la moitié d'une ville comme Paris (notre capitale s'étend sur quelque 105 km²), reproduire l'architecture londonienne avec un rendu photo-réaliste, intégrer à tout ça une véritable « vie artificielle » et faire tourner le tout sur une PS2… Tout cela semble tenir de la plus pure utopie ! Et pourtant, les développeurs du Team Soho semblent tout à fait convaincus d'y parvenir. Sur le papier, ils nous annoncent 24 missions (12 dans la peau d'un flic et 12 dans celle d'un malfrat), 50 véhicules (inspirés de vrais modèles) que l'on pourra tous conduire, un environnement de jeu « réactif » (en clair, qui se modifiera selon vos actions), une grande liberté de mouvement et, comble du luxe, la possibilité d'entrer dans des bâtiments pour certaines phases de jeu… Bah, comme dirait l'autre, ça laisse rêveur un truc pareil… À peu près autant que dubitatif !



Le jeu devrait alterner les scènes en extérieur et les passages à l'intérieur de certains bâtiments.

L'ambiance londonienne semble parfaitement reproduite. Là, ça pourrait bien être Carnaby Street…



Faut-il croire en l'incroyable ?

D'expérience, on le sait : inutile de tirer des plans sur la comète en s'extasiant sur les magnifiques photos qui ornent ces pages. Les discours d'intention bien huilés des développeurs, on sait très bien où ça peut parfois mener : directement à une grosse déception ! Alors même si on ne peut s'empêcher de rêver à un Getaway tel qu'on nous l'annonce, la prudence reste de mise. Car trop de questions demeurent sans réponse : quel genre de moteur 3D sera utilisé (temps réel, pré-calculé, vue subjective, à la troisième personne) ? La liberté de mouvement sera-t-elle totale ? Pourra-t-on finir le jeu « à sa manière », c'est-à-dire sans suivre un parcours prédéfini ? Quelle sera la teneur exacte des missions ? Allons, ne soyons pas trop impatients… The Getaway n'est pas encore arrivé au terme de son développement, et d'ici à sa sortie, nous aurons bien le temps d'en reparler…

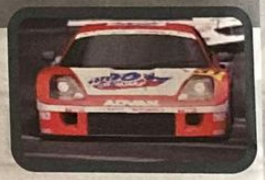
Tout un quartier de Londres a été fidèlement reproduit, soit une aire de jeu de quelque 50 km² !

Mot d'ordre : réalisme

Les graphistes du Team Soho n'y sont pas allés par quatre chemins pour reproduire les quartiers de Londres : ils ont amassé des tonnes de clichés et « converti » le tout en textures photo-réalistes. Le résultat : on a (presque) l'impression d'y être. Et encore, là, ce ne sont que des photos. Imaginez lorsque l'on verra le tout, animé en temps réel !

GENRE : Course automobile **ÉDITEUR :** Sony C.E. **DÉVELOPPEUR :** Polyphony Digital (Japon) **DISPONIBLE** en mars 2001

Le début d'année ne s'annonce peut-être pas si mal pour la PlayStation 2. Alors que l'on nous promet des jeux extraordinaires depuis la disponibilité de la console au Japon, la production mondiale n'a su se montrer réellement convaincante qu'à de rares occasions. Mais c'était sans compter sur la future version du jeu phare de la machine, j'ai nommé Pac Man. Pac Man ? Tiens, j'aurais pourtant juré qu'il s'agissait d'un jeu de voitures...



GT prend, GT retourne Gran Turismo 3

Par Jérôme Darnaudet

Voici donc la question à 700 000 francs, mon cher Roger... Le prochain jeu à succès de la PlayStation 2 s'appellera... Réponse A : Gran Turismo 2001 Odyssée de l'espace ; réponse B : Gran Turismo 2000 ; réponse C : Gran Turismo 3; réponse D : Pac Man...

- ...?

- J'hésite entre deux réponses... Mmmm... C'est pas 2001 Odyssée de l'espace, c'est un jeu de foot... Je ne pense pas que ce soit Pac Man, c'est une marque de pâtes... Mmmm...

- Roger ?

- Oui Jean-Pierre ?

- Il est de mon devoir de vous rappeler que vous pouvez partir à tout moment avec les 700 000 francs, répondre correctement à la question et gagner un million de francs, ou bien retomber comme une bouse à 67 centimes si vous ne donnez pas la bonne réponse.

- Eh bien, je tente ma chance, la réponse B... Oui, Jean-Pierre, la réponse B : Gran Turismo 2000 !

- C'est votre dernier mot ?

- Ah, tu me fous le doute là, Jean-Pierre... Allez, réponse B, c'est mon dernier mot...

- Le prochain jeu à succès de la PlayStation 2 s'appellera...

- ...

- ... Gran Turismo 3 ! Désolé Roger, mais ce n'était pas Gran Turismo 2000 !

- J'aurais pourtant juré avoir lu ça dans PlayStation Magazine n° 46...

- Eh bien il a changé de nom, fallait te tenir au courant, mon gars ! Hop, tu prends tes 67 centimes et tu nous débarrasses le plancher...

- Ben, merci.

- Y a pas de quoi, allez, casse-toi !

Donc, tout cela pour dire que la nouvelle version tant attendue de Gran Turismo s'appellera bel et bien Gran Turismo 3, et non Gran Turismo 2000 comme prévu initialement, n'en déplaise à Roger !

Petite marche arrière

Pour tous ceux qui n'ont jamais eu la chance de posséder une PlayStation, oups !, une PSone devrais-je dire, permettez-moi de revenir quelque temps en arrière. Alors que le monde de la console n'a eu droit jusque-là qu'à de piètres jeux de voitures radicalement orientés arcade, et dont la pauvreté et le manque d'intérêt n'ont d'égal que le dernier disque de Patrick Juvet, Sony prend tout le monde à contre-pied avec la sortie de l'extraordinaire Gran Turismo, premier du nom. Le but avoué est simple : réaliser le meilleur jeu de voitures de tous les temps. Rien que ça ! Pour ce faire, le développeur met le paquet, jugez plutôt : près de 200 voitures, 11 circuits, des championnats en pagaille, des épreuves de permis, la possibilité de gagner de l'argent pour améliorer sa voiture, et pour terminer, un mode Arcade faisant figure de véritable jeu dans le jeu. La richesse de ce Gran Turismo lui confère une durée de vie quasi-infinie, chose tout à fait nouvelle pour un produit de ce type. Mais Sony ne s'arrête pas là. Gran Turismo est également le premier jeu à exploiter le Profiler, l'outil de développement ultime permettant d'optimiser la programmation et par là même de tirer une puissance insoupçonnée de la PlayStation. Le résultat va au-delà de toute attente. Non content d'être riche et novateur, GT est incroyablement beau et réaliste. Les comportements des véhicules sont d'une extrême fidélité et la jouabilité s'avère tout simplement parfaite. Les journalistes se bousculent pour l'essayer, les joueurs s'entretuent pour l'acheter... Un mythe est né.

Le second volet du jeu, sorti l'année suivante, ne profitera pas du même effet de surprise. Les limites techniques de la console ont été atteintes pour la plus grande partie, et il ne faudra pas compter sur celles-ci pour faire la différence. Les développeurs misent donc sur la richesse du produit. À titre d'exemple, il n'y aura plus un, mais deux CD, le premier destiné au mode Arcade et le second à la simulation. Le nombre de voitures grimpe à 594 et un mode Rallye fait son apparition. Loin d'être révolutionnaire, Gran Turismo 2 n'en reste pas moins séduisant et cartonne, au même titre que son prédécesseur.

En vue interne, les compteurs apparaissent désormais au milieu de l'écran et non sur les côtés.

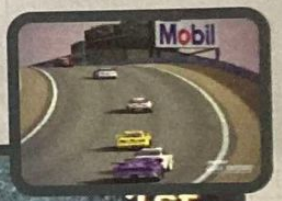
GT 3 fois mieux ?

Vient alors l'annonce en cette fin d'année de Gran Turismo 3, alias Gran Turismo 2000 (comme le pensait cet idiot de Roger). Vous imaginez aisément l'état d'esprit dans lequel nous nous trouvons lorsque l'on sait qu'il a été entièrement pensé pour la PlayStation 2. Sera-t-il techniquement aussi avancé que le premier ? Sera-t-il aussi complet que le second ? Jean-Pierre connaît-il la bonne réponse ? Eh bien, pour la première fois depuis de nombreux salons, nous avons enfin eu l'occasion d'y jouer. Autant vous le dire tout de suite, nous en sommes encore tout retournés. S'il existe un jeu capable de vous faire acheter une PlayStation 2, ce pourrait bien être celui-là. Bien que nous n'ayons pu essayer que la partie arcade, la prise en main nous a semblé déconcertante de facilité. Après avoir choisi l'une des cinquante voitures incluses dans cette version bridée (la version finale en comprendra cent cinquante), nous voilà sur la piste de Deep Forest, un circuit bien connu des utilisateurs de Gran Turismo 1 et 2. Et là, c'est la révélation ! La jouabilité a encore fait un bond en avant. Les réactions

Notez l'effet de chaleur déformant légèrement la prise de vue.

Le mode Multi-joueurs

L'une des grandes nouveautés de la PlayStation 2 réside dans la présence d'un port i-Link. Ce dernier autorisant la manipulation d'énormes débits de données (c'est un port présent sur les caméras DV, par exemple), il est idéal pour le jeu en réseau. Gran Turismo 3 conservera donc la possibilité de jouer à deux sur un même écran, mais supportera également la connexion avec une seconde console pour un affrontement direct avec un autre utilisateur. Il est dommage que cette connexion se limite à deux joueurs, le port i-Link pouvant supporter bien plus de connexions simultanément. Mais ne nous plaignons pas, c'est déjà une très bonne nouvelle.



Bien que la majorité des circuits soit identique à ceux des deux précédents volets, leur design a entièrement été recréé. En témoignent les effets de lumière à travers les arbres de Deep Forest.

La modélisation des véhicules est incroyable. On est bien loin des gros pavés de la PSone.

« J'vais faire un procès à PlayStation Mag', ils m'ont fait perdre 1 million ! »

Roger, énervé

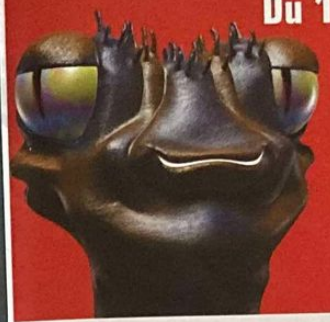
régissant le comportement des véhicules sont en tout point identiques à la réalité. Cela n'empêchera aucunement le débutant de contrôler facilement sa voiture et autorisera une extrême précision pour les joueurs confirmés. On se prend pour un pilote chevronné en l'espace de quelques tours, exploitant habilement la répartition des masses pour fleureter avec la trajectoire idéale. Le plaisir est total, la sensation inégalable. Mais bien plus que la jouabilité, ce sont les graphismes et l'animation qui surprennent. La modélisation des véhicules est, osons le dire, extraordinaire. Rien n'a été laissé au hasard. Les sponsors, les artefacts de la carrosserie sont criants de vérité, et les limitations graphiques soi-disant contraignantes de la PlayStation 2 paraissent avoir totalement disparu. Le nombre de polygones utilisés pour chaque bolide a plus que quadruplé et le nombre de textures employées paraît dépasser largement les spécifications de la machine. Mais comment ont-ils bien pu faire cela ? Le même soin a été apporté au rendu des circuits. Si treize parmi les quinze restent identiques à ceux des moutures précédentes, le graphisme a intégralement été revu à la hausse. Les arbres, les bâtiments, les textures, le revêtement de la route traduisent un bel effort de design. À titre d'exemple, il suffit de voir les rayons lumineux traverser les arbres, les ombres portées sur la route ou encore les reflets de tous ces éléments sur les différentes parties des voitures. À cela viennent s'ajouter des effets de poussière et une perturbation de l'air dû à la chaleur émise par les moteurs et le bitume. Plus on regarde les ralentis et moins GT 3 ressemble à un jeu. C'est un peu comme Eurosport mais sans le logo en haut à droite de l'écran. Comble du raffinement, la piste change de teinte en fonction de l'éclairage du soleil. Et tout ça se passe sans l'ombre d'un ralentissement. Tout tourne comme une horloge et l'on se met à rêver devant les réelles capacités de la console. Vivement la version complète... Dans un registre différent, le son des moteurs est hyperréaliste et se modifie en fonction du type de vue employée. Puissant. Concernant la partie simulation, nous resterons honnêtes en vous avouant ne pas savoir grand-chose. Elle devrait néanmoins être similaire à celle des jeux précédents, avec un système de permis permettant d'accéder à divers championnats de différentes catégories. Sony reste très discret quant au contenu définitif de cette section. Vu le soin apporté à la partie arcade, parions sans risque qu'elle sera à la hauteur de nos exigences. Ce dont on est certain en revanche, c'est que le nombre de véhicules proposés sera modeste par rapport à Gran Turismo 1 (cent cinquante aux dernières nouvelles, un chiffre qu'explique un temps de développement moins important), que deux nouveaux circuits feront leur apparition, qu'une vue conducteur sera implémentée, que le jeu sortira sur DVD, et qu'un volant à retour de force sera disponible à la sortie du jeu. Quoi qu'il en soit, l'attente jusqu'en mars va être bien longue.

Sans être « anti-aliasé » dans le sens technique du terme, le rendu n'en reste pas moins bluffant, avec une finesse graphique exceptionnelle.

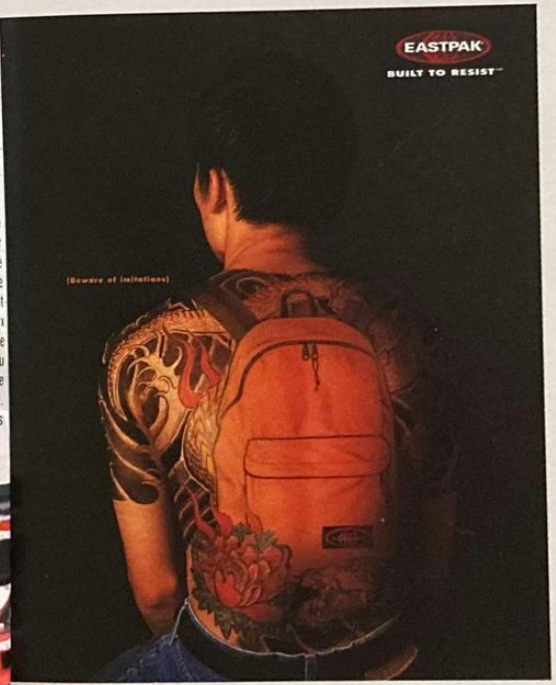
Et tout ça sans le moindre ralentissement !

Contrairement à GT 1 et 2, le décor se reflète réellement dans la carrosserie.

LES EXTRAMARQUES
Du 16 novembre au 3 decembre



Ne les laissez pas tout emporter !



EASTPAK

SAC A DOS/ DISC GUISE/

Bretelles ergonomiques et matelassées/ Dos mousse bi-densité/ Peut recevoir un baladeur/ Équipé d'une sortie casque/ Pipping réfléchissant 3M®/ Polyester ripstop/ 30 Litres/ Coloris : noir, beige/ Garantie 30 ans.
FR002101

399F90
60,96 €

1 € = 6,55957 F

GO SPORT
www.go-sport.com

CHEZ GO SPORT ON EST SPORT/ON VOUS REMBOURSE LA DIFFERENCE SI VOUS ARRIVEZ A TROUVER MOINS CHER !*

Par Dave Martinyuk

Project Eden

Core Design, quoi qu'on en pense, ce n'est pas seulement Tomb Raider. Ou, en tout cas, cela va l'être de moins en moins. Le développeur britannique a sous le coude quelques projets hauts en couleur. Parmi eux, il y a - tin tin ! - Project Eden...

Les décors donnent une grande impression d'espace, comme si vous ne pouviez jamais tout explorer...

Des tuyaux, du métal, des textures sans éclat... L'ambiance de Project Eden n'est pas toujours à la fête.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.)
SITE INTERNET : www.core-design.com
DISPONIBLE début 2001

Les combats sont parfois violents. Souvent mortels aussi.

Qualité de réalisation : un objectif prioritaire

Avec les nouvelles générations de consoles, les développeurs tentent de se distinguer sur au moins un terrain : celui de l'apparence. On peut désormais réaliser des éléments de plus en plus beaux et précis. Avec Project Eden, Core Design tente, bien évidemment, d'atteindre un certain niveau de qualité en proposant des personnages dotés d'animations soignées, très expressifs, avec un « langage du corps » spécifique et des expressions faciales réalistes. Il est certain qu'avec le temps, nous nous rapprocherons de plus en plus de la réalité... À quand des personnages plus vrais que nature ?

Premier jeu PS2 de Core Design, Project Eden est un titre ambitieux, mélangeant allégrement plusieurs genres, comme l'action et l'aventure, le tout matiné d'un certain nombre d'énigmes à résoudre... Tous ceux qui pensent que cela ressemble à Tomb Raider n'ont qu'à jeter un coup d'œil aux photos pour se rendre compte qu'au moins l'univers n'a strictement rien à voir avec celui de Miss Croft. Au premier abord, quand on découvre Project Eden, on pense à quelque chose qui s'apparenterait à Blade Runner, dans un futur un peu glauque où les ambiances et les couleurs reflètent le mal-être des habitants qui y vivent. Le scénario du jeu nous conforte dans cette impression : la Terre, surpeuplée, voit ses habitants se tasser dans des immeubles de plus en plus hauts, toujours plus gigantesques. Dans ces cités, les plus riches et influents vivent en hauteur, au sommet des tours, tandis que la « lie », constituée de pauvres ou de criminels, vit, elle, dans les bas-fonds (les amateurs de manga retrouveront là une certaine inspiration Gunnm). La rencontre de ces deux mondes ne se fera évidemment pas sans heurt.

Un travail d'équipe

Vous dirigez ici les quatre membres d'une unité d'intervention spéciale, chargée d'enquêter sur la disparition subite de plusieurs techniciens. Cette mission, d'apparence banale, va évidemment se montrer plus retorse que prévu, vous emmenant dans les bas-fonds, où le scénario devient tout à coup plus complexe et plus inquiétant. L'intérêt réside dans le fait que chaque membre de votre équipe possède des capacités propres, qu'il vous faut utiliser à bon escient. L'un vous servira à pirater certains systèmes de sécurité, l'autre réparera ou créera des gadgets, etc. Vous ne contrôlez évidemment pas les quatre personnages de votre équipe en même temps mais vous en dirigez un et pouvez être suivi par un ou plusieurs autres. Vous pouvez également décider de laisser telle personne à tel endroit pour qu'elle tienne une position stratégique (ce qui se révèle parfois indispensable). Tout cela donne un côté original et intéressant à Project Eden, qui risque d'être un jeu où réfléchir, entre deux séquences de gunfights, sera une vraie nécessité. On attend de voir ce que tout cela peut donner avec une certaine impatience...

CMD-J5

Prêt à tout pour enregistrer votre sonnerie ?

Même à faire sursauter vos amis ? Un micro intégré pour enregistrer votre sonnerie personnelle, n'importe où, n'importe quand. Une fonction mains libres pour partager vos moments les plus importants. L'accès au Wap**, et aux e-mails*** pour communiquer avec le monde. Et pour vous obéir au doigt et à l'œil, le Jog Dial Sony vous donne accès à toutes ces fonctions. Le dernier téléphone de Sony, le CMD-J5, ne pèse que 85 grammes.

go create

SONY

Advanced Jog Dial

www.sony.fr/J5

**Protocole d'accès à l'Internet mobile. ***Courrier électronique.

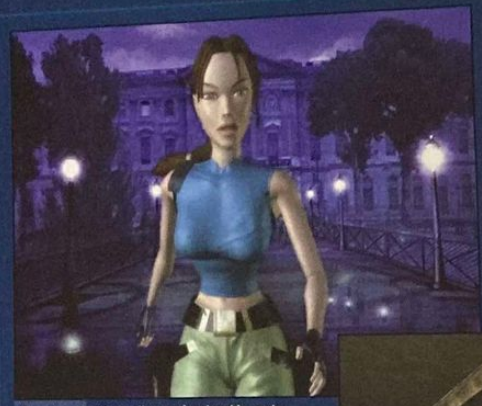
*A vous de créer

Par Dave Martinyuk

Tomb Raider Next Generation

Tomb Raider sur PS2 est d'ores et déjà prévu. Le jeu est en développement depuis plusieurs mois. À quoi peut-on s'attendre ? Mystère. Adrian Smith, de Core Design, nous fait toutefois partager ses espoirs et son enthousiasme concernant ce projet...

GENRE : Action/aventure
EDITEUR : Core Design (G.-B.)
DÉVELOPPEUR : Eidos
SITE INTERNET : www.eidos.com
DISPONIBLE fin 2001



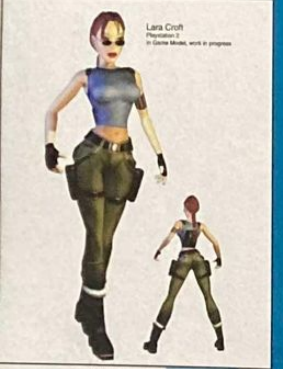
Non, il ne s'agit pas d'une scène jouable, mais d'une cinématique de TR Next Generation !

En passant sur PS2, Lara Croft ne semble avoir perdu aucun de ses attributs !

Actuellement en cours de développement, TR Next Generation proposera à n'en pas douter des environnements de jeu toujours plus détaillés.

Le dernier de la série !

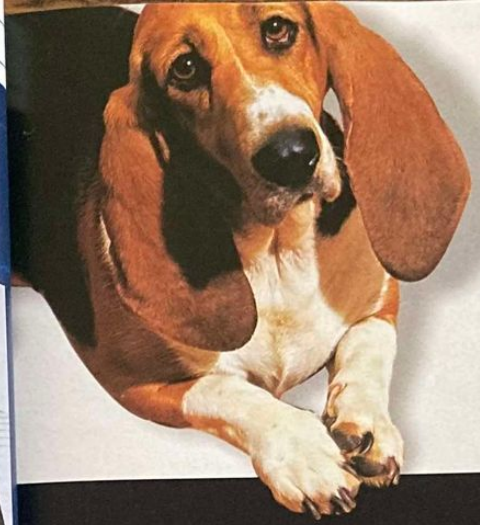
Tomb Raider sur PS2, nous l'avons déjà vu. Un peu pendant la visite des locaux de Core Design, alors que nous étions venus pour TR5 sur PSone, cet été. Il y avait très peu de choses présentées, et les appareils photos, strictement interdits, restaient tout penauds autour du cou des reporters présents. Cela étant dit, à part une Lara Croft superbement modélisée, il n'y avait rien d'autre à voir. En fait, les infos concernant ce prochain épisode sont distillées au compte-gouttes. Par exemple, le titre Tomb Raider Next Generation n'est même pas définitif. Il pourra très bien changer dans les mois à venir. Tout ce que l'on sait, c'est ce qu'Adrian Smith, grand gourou ludique de la série depuis de nombreuses années, a bien voulu nous en dire. Voilà en résumé ce qu'il faut en retenir...



Voici le nouveau visage de Lara Croft, sauce PS2 ! Bon ok, elle ne change pas foncièrement de look, mais ses courbes gagnent encore un peu plus en « arrondis » !

Un dernier épisode atypique

Première chose à bien se mettre en tête : Tomb Raider sur PS2 sera - c'est officiel - le dernier épisode de la série à voir le jour. Après y'en a plus, c'est fini. Bon, alors je sais bien qu'il ne faut jamais dire jamais, mais c'est tout de même une nouvelle importante. Concernant cet épisode, Adrian Smith précise : « Une des leçons les plus importantes que nous ayons apprises, c'est qu'il est difficile de se montrer novateur à chaque nouvelle création de jeu. Pour TR Next Generation, nous avons décidé de changer totalement notre manière de faire. Nous désirons proposer un jeu « épisodique », en plusieurs parties, qui s'arrangent finalement pour former un tout cohérent. Nous mettrons en scène de nouveaux personnages, qu'il faudra apprendre à connaître, et qui sont évidemment liés d'une manière ou d'une autre à Lara Croft ». Le genre du jeu et sa mise en scène restent donc un mystère. Un mystère d'autant plus épais qu'Adrian Smith continue et renchérit : « Nous donnerons des informations complémentaires sur CD ou bien de façon online (Internet). Les infos ne seront pas vitales mais, assemblées, représenteront un tout qui intéressera les joueurs les plus motivés. » Mmmmh, que faut-il donc comprendre ? TR Next Generation sera un titre qui acceptera des add-on ? Ce serait donc une espèce de dernier épisode à rallonges ? Tant que le genre du jeu reste inconnu (jeu d'aventure, jeu d'action ?) On ne peut guère que se perdre en conjectures. Ce qui est certain, en tout cas, c'est que Core Design désire étonner tout le monde avec cet épisode. On lui a assez répété que les Tomb Raider sur PlayStation se ressemblaient tous plus ou moins... « Nous avons beaucoup réfléchi au concept de ce nouvel épisode, en gestation dans notre esprit depuis 18 mois maintenant. La dernière chose que nous voulons, c'est adapter simplement le concept de Tomb Raider sur une machine plus puissante, sans innover outre mesure. Attendez-vous donc à découvrir une toute nouvelle Lara Croft.



World Online
pense à tout le monde...
Ou presque.

A vous de choisir l'accès Internet qui vous convient !

ACCÈS GRATUIT* LIBERTÉ

FORFAIT TOUT COMPRIS 7H:22F50** /MOIS
JUSQU'AU 31 JANVIER 2001

FORFAIT TOUT COMPRIS 25H:45F** /MOIS
JUSQU'AU 31 JANVIER 2001

Profitez de tous les services World Online

- Un nombre illimité d'adresses e-mail
- L'accès aux forums, au chat et aux groupes de discussion
- Un service de téléphonie par Internet
- 50 Mo pour créer et héberger votre site
- Tous les outils pour vous guider sur Internet : moteur de recherche, annuaire, guide quotidien
- De nombreux services pratiques : comparateur de prix, experts en ligne, petites annonces, cinéma...
- Une assistance 7 jours sur 7

POUR VOUS ABONNER : UTILISEZ LE CD-ROM JOINT OU CONNECTEZ-VOUS SUR WWW.WORLDONLINE.FR

World Online

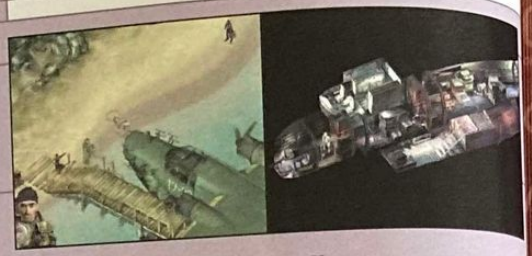
* Hors coût des communications téléphoniques locales. ** 50% de réduction sur le prix du forfait choisi pendant les 2 premiers mois d'abonnement. Offre soumise à conditions valable jusqu'au 31 janvier 2001 incluse dans la limite d'une offre promotionnelle par abonné. Passés ces 2 premiers mois d'abonnement le prix du forfait 25h est de 90F/mois TTC et celui du forfait 7h est de 40F/mois TTC. 0,18 F par minute au-delà du forfait.

Par Xavier Brun

Commandos 2

Commando 2 est un titre ambitieux, prodigieusement intelligent. Un souffle nouveau sur console rendu possible grâce aux capacités techniques de la PlayStation 2. Reste à espérer que le clavier et la souris seront de la partie. Quand les Aigles attaquent, en version interactive !

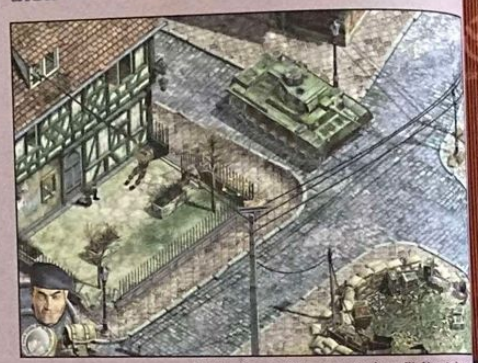
GENRE :
Stratégie guerrière
ÉDITEUR :
Eidos
DÉVELOPPEUR :
Pyro Studios (Espagne)
SITE INTERNET :
www.pyrostudios.com
DISPONIBLE
au printemps 2001



Avec le tank, quel carnage, mais quel pied !

De nombreux passages se déroulent à l'intérieur de bâtiments.

La guerre en direct live, bien calé dans son fauteuil !



Du travail sans filet suspendu à un fil électrique. Balèze, le gars

Des passages sous l'eau pour un groupe d'élite. Serait-ce le commando Hubert, meilleur commando marine de France ?

Les missions de nuit semblent elles aussi de toute beauté.

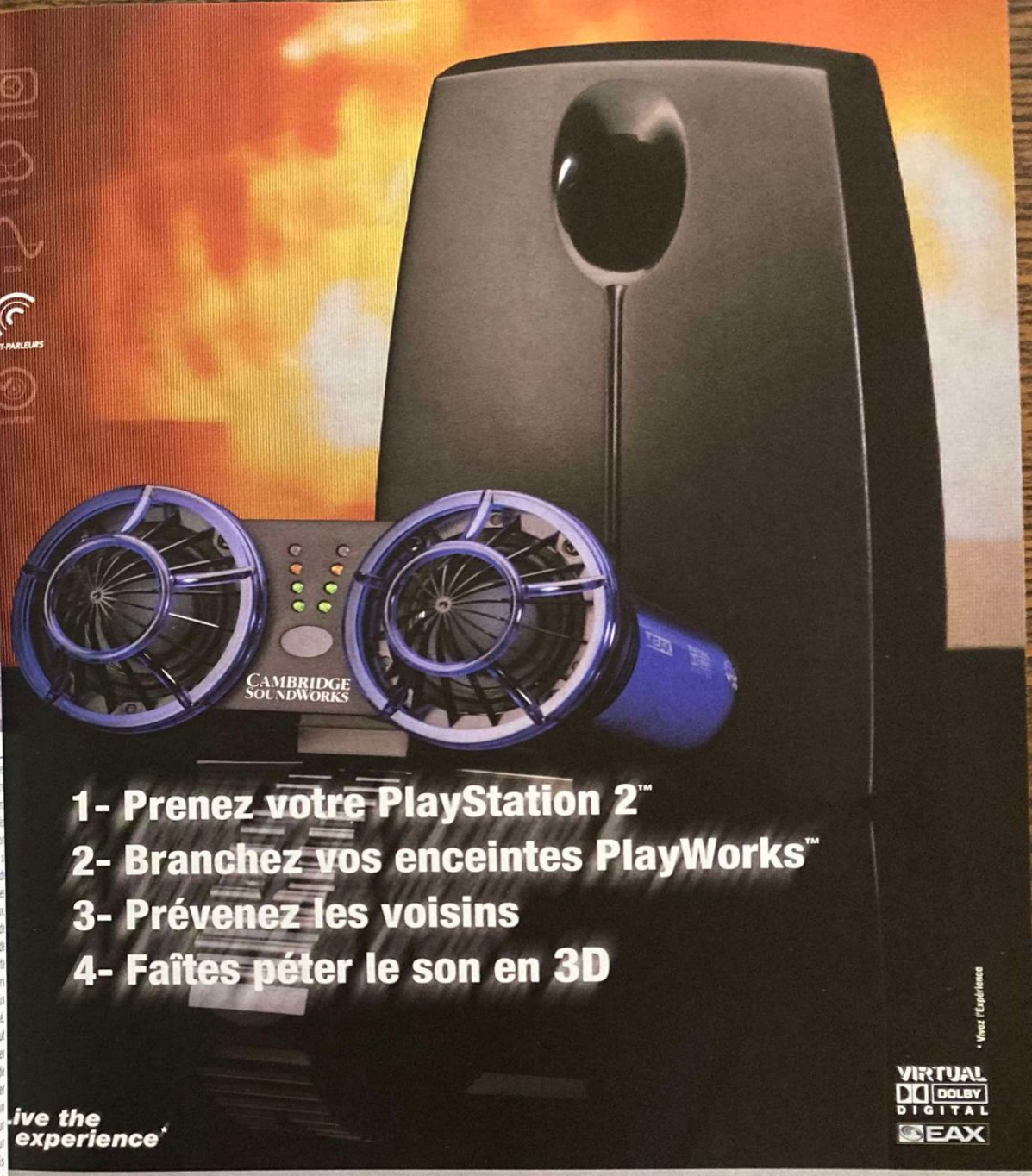
Les amateurs de jeu Pécé connaissent forcément cet incontournable dans le genre jeu de guerre : « Commandos, derrière les lignes ennemies ». Contrairement à nos pauvres wargames sur PSone (Panzer General, par exemple), Commandos, vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde depuis sa sortie en juin 98, représente un des must de sa catégorie. Pour le plus grand bonheur des aficionados et des amateurs d'histoire, Eidos élargit cette suite à un public moins spécialisé, moins technicien, celui de la PlayStation 2.

À s'en lécher les babines

Commandos 2 est un jeu de tactique dont l'action se déroule au temps de la Seconde Guerre mondiale. Bien que l'on ne connaisse pas encore réellement le type de missions ni les pays à explorer (peut-être l'Europe du Nord et le Pacifique), ce jeu vous permettra de prendre le contrôle d'un groupe d'élite de commandos et de vous infiltrer au cœur de territoires ennemis pour accomplir toute une série d'objectifs. De nombreux véhicules, tels que des camions ou des tanks, sont disponibles pour écraser les soldats qui auraient dans l'idée de stopper votre progression ou pour franchir les lignes ennemies. Au vu des images en notre possession, le résultat est impressionnant. Les graphismes sont ultra-détaillés et les textures d'une finesse remarquable. Un soin tout particulier a été apporté aux détails, si bien qu'aucune répétition d'objet ou de bâtiments n'est visible actuellement. Les personnages devraient, quant à eux, bénéficier d'une animation très fluide (davantage que dans le premier volet), de mouvements plus variés et d'une excellente Intelligence Artificielle rendant leurs réactions beaucoup plus réalistes. On nous promet, en plus d'une excellente jouabilité, un moteur graphique tout nouveau tout beau permettant, entre autres, de situer l'action en intérieur ou en extérieur, et de faire pivoter les décors. Pour en terminer avec ce titre très alléchant, on espère qu'un mode Coopératif sera de la partie pour rejouer les missions à plusieurs. Pour l'instant, tout n'est que supposition, mais connaissant la valeur du précédent volet, on ne peut qu'être enthousiaste. On espère aussi qu'il sera possible d'utiliser clavier et souris pour s'essayer au jeu via les ports USB de la PS2. En attendant de nouvelles précisions très prochainement, délectez-vous avec ces quelques photos.

Le temps des adaptations ?

Ignacio Perez de Pyro Studios : « Nous sommes très heureux de développer Commandos 2 sur cette nouvelle plate-forme. Le jeu est idéal pour la technologie des nouvelles générations de consoles et nous sommes impatients de proposer Commandos 2 à un plus large public. » Si le résultat est à la hauteur de nos espérances, cela pourrait donner des idées à d'autres développeurs pour adapter des jeux PC sur PlayStation 2. Un exercice très périlleux comme on avait pu le constater sur PSone (Rainbow Six, par exemple).

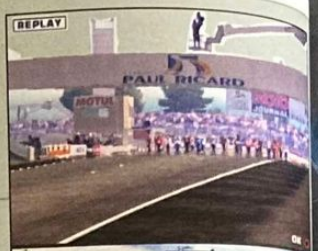


Par Xavier Brun

Moto GP

Les quatre roues ne seront pas les seuls représentants des sports mécaniques sur PS2. Les amateurs de grosses cylindrées jetteront donc un œil curieux sur ce nouveau titre de Namco.

Dans les graviers, 25 km/h maximum. évitez de couper !



En touchant violemment la roue d'un autre pilote, tout le monde ira au tapis.

En mode Simulation, un freinage trop franc et c'est la chute immédiate !

Le pilote se décale sur son siège quand il est touché à l'épaule par un concurrent.

Ou comment ne pas prendre de risques, par Namco

GENRE : Jeu de motos
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : www.namco.com
DISPONIBLE en décembre 2000

Du nouveau chez Namco

Namco prépare pour cette fin d'année un RPG qui devrait être l'un des tout premier jeu au format DVD. Aujourd'hui, on compte seulement Evergrace, Kessen, Eternal Ring, DOA2 et Armored Core 2. Intitulé Seven (aucune relation avec le film homonyme), ce jeu de rôle mettra en scène des bons et des méchants. Basique… En incarnant l'un des sept héros recrutés par les Dieux, en l'occurrence un cavalier, vous disposerez d'une arme sacrée pour empêcher que le Mal ne se répande, et pour combattre le Diable. Avec des graphismes en 2D entièrement dessinés à la main, ce titre s'annonce prometteur.

Cette fois, c'est bel et bien parti. La PlayStation 2 est dans toutes les boutiques, dans tous les esprits, et peut-être déjà dans votre salon. Si c'est le cas, vous lui avez sûrement composé un petit poème de bienvenue, fait une place de choix, et dépoussiéré autour d'elle sur un mètre. Normal, c'est votre nouveau bébé. Tout le monde vient la voir (parce que c'est une fille), mais ne doit pas trop s'en approcher, parler doucement et vous dire qu'elle vous ressemble. Elle est belle, racée, lit les DVD, fait office de lecteur de CD audio… Bref, je ne vous apprends rien, mais on finit par oublier que c'est aussi et surtout une console de jeux. Si, depuis quelques mois, on vous rabâche les oreilles sur le fait que les titres ne sont pas à la hauteur, aujourd'hui, on peut avancer que de bonnes productions sont à deux longueurs de roue de voir le jour. Les Japonais peuvent se vanter d'avoir une longueur d'avance sur nous autres Occidentaux, mais en ce qui concerne leurs jeux, il y a franchement de quoi rire… et je me marre ! Ces huit mois auront au moins eu le mérite d'être profitables aux développeurs, et l'avantage pour nous de vous présenter ces jeux totalement inutiles qu'il faut absolument inscrire en lettres rouges sur votre liste noire. Rassurez-vous, Moto GP ne fait pas partie de cette liste. Ouf !

Un vieux titre remis au goût du jour

Alors qu'Olivier Jacque vient de remporter le titre mondial en 250 cc, et avant son accession dans la catégorie supérieure, Moto GP lui prépare le terrain. Cette réactualisation d'une ancienne borne d'arcade propose 5 circuits officiels (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington, Motegi) du championnat de la catégorie reine : les 500 cc. La version que nous avons testée n'est pas encore définitive, du moins espérons-nous. En effet, par rapport aux versions précédentes, le titre n'a subi aucun changement. Parmi tous les modes Arcade, Versus, Saison, Time trial et Challenge (54 au total, avec épreuves en temps limité, photos et personnages à débloquer tels que Klonoa !), les défauts majeurs sont encore présents. Les tracés, reproduits avec exactitude, sont toujours aliasés et ça scintille un peu. Pour les pilotes expérimentés, le mode Arcade n'aura que peu d'intérêt, si ce n'est pour faire quelques tours de reconnaissance. Même en paramétrant la difficulté en Hard, c'est super-facile de finir sur la plus haute marche du podium. « Pas Glop », comme dirait Jean Santoni. Pour apprécier le titre à sa juste valeur, il est nécessaire de se mettre en mode Simulation. Dans ce cas, la moindre erreur ne pardonne pas : trop de gaz à la ré-accélération, freinage brutal… et c'est la gamelle assurée. Enfin un peu de réalisme ! Mais le plus gros défaut réside dans le système de caméra. Il n'y a toujours pas de vue guidon, ni de vue arrière !!! Pour un jeu de bécane, c'est quand même un comble. Et sans vouloir être défaitiste, je crains fort que l'on renouvelle ces mêmes doléances lors de la version test. Verdict le mois prochain. En attendant la réponse, Moto GP reste tout de même un bon jeu pour amateurs de grosses cylindrées.

MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?

CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.

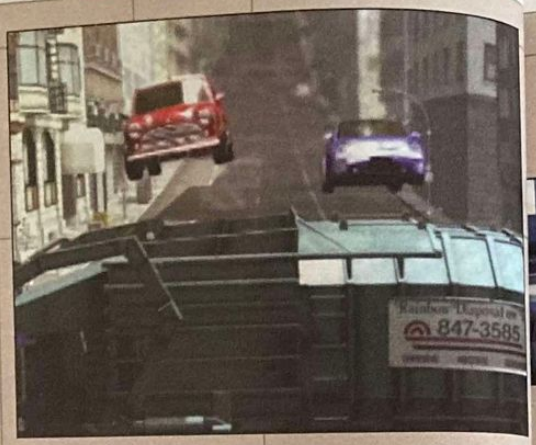
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR

CALLIGANT BERVILLE GREY

Par Xavier Brun

Top Gear Dare Devil

Des jeux qui sortent parfois de nulle part et qui pourraient bien surprendre les joueurs : voilà dans quelle catégorie se range Top Gear Dare Devil. Espérons que le titre saura confirmer cette première bonne impression.



Toute la communauté des PCistes connaît le fameux Midtown Madness, jeu dans lequel on roule à toute allure au volant de sa bagnole en défonçant tout ce qui se trouve sur son passage. Désormais, la PlayStation 2 se prend de plus en plus pour une de ces boîtes métalliques à mémoire d'éléphant et nous propose à son tour des jeux similaires. On vous a déjà parlé de Midnight Club (Take Two Interactive), qui promet de belles courses-poursuites à Londres et New York ; inutile donc d'y revenir. Aujourd'hui, c'est Top Gear Dare Devil qui entre dans la danse, à la surprise générale. Surprise tout d'abord par son titre, puisqu'il ne s'agit pas ici d'un nouveau jeu mettant en scène un super-héros. Et puis, surprise aussi, quand nous avons inséré le jeu dans la console. Premières images et premières sensations avec une cinématique d'intro de toute beauté : tout le monde en est resté bouche bée. Notre seconde réaction fut d'appeler les petits gars de Joystick, qui se vantent d'avoir les plus beaux jeux, pour leur montrer ce TGDD. La réaction fut la même de part et d'autre : « p..., c'est super beau. » Leur soi-disant suprématie venait d'en prendre un sacré coup !

Petite mais costaude

La première mission de Top Gear Dare Devil se situe à Rome. Pas le choix, une seule voiture disponible, d'un rouge bien connu, mais détrompez-vous : cette caisse est ridicule, minuscule et ses caractéristiques (vitesse, accélération...) n'ont rien à envier à notre bonne vieille 2 CV. Le but : ramasser au moins 16 des 20 pièces Dare Devil disséminées dans les rues italiennes, et ce dans les 60 secondes imparties. Le pouce sur le bouton Croix, et la voiture se lance dans le trafic. Vous n'aurez que faire des voitures, des camionnettes... qui se trouvent dans les rues, il faudra faire vite ! Pour satisfaire tous les conducteurs parisiens, la politesse au volant n'a pas sa place dans TGDD. Foncer sur les autres, renverser même des autobus, ramasser le plus de pièces et de bonus (réveil pour du temps supplémentaire, de la nitro, des clés de réparation) et défoncer tous les éléments des décors (abris de bus, poubelles, vitrines qui renferment parfois des bonus...). Au total 28 missions, plus des niveaux bonus. Rome, Londres, Tokyo et San Francisco sont les 4 villes récréées avec un soin extraordinaire pour le jeu. La modélisation des voitures (un chauffeur dans chacune) est superbe, avec reflets et gestion de certains dégâts sur la carrosserie. Les décors sont riches et variés, les villes sont vastes, bref, on se prend vite au jeu et l'ensemble est magnifique. Top Gear Dare Devil, qui se joue également à 2 en écran splitté (mode Circuit, Récolte les pièces et Passe la bombe), pourrait bien créer la surprise, même si ce n'en est plus une désormais. Vivement la version définitive !

Supplément gratuit

Développé par l'équipe californienne Papaya Studios, Top Gear Dare Devil met en scène des voitures de petites tailles (Austin Mini, 2 CV, Fiat 500, Smart...) mais aussi des modèles plus prestigieux, afin de participer à des courses organisées par Dare Devil, une secte ultra-puissante. On nous promet que la police sera de la partie pour remettre de l'ordre dans cette ville devenue le terrain de jeu de certains fous du volant. Une dizaine de véhicules (12 au total dont « la très en vogue » Audi TT) et des pistes cachées devraient être à débloquer.
Qui vivra verra...

GENRE : Course/Midtown Madness-like
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Papaya Studios (États-Unis)
DISPONIBLE début 2001
SITE INTERNET : www.papayastudio.com (en anglais)

Tenchu PlayStation 2

Un nouveau Tenchu est en préparation pour la PS2. Au total, ce sont 14 titres PS2 que prépare l'éditeur Activision (Tony Hawk, Spiderman...). Désormais, la licence « Tenchu » appartient à Activision, qui pourra ainsi décliner à l'envi l'univers unique de ce jeu très populaire chez les assassins et chez les gens normaux...

Des niveaux bonus pour ramasser de l'argent et faire des belles cascades.

Tous les coups bas seront permis.

Panique en ville : les fous du volant attaquent !

Une Fiat 500 qui envoit valdinguer un bus = pur jeu d'arcade.

La présence d'un mode Deux joueurs devrait entraîner quelques belles joutes urbaines.

Les environnements des villes sont parfois très détaillés.

Le radar indique en jaune les pièces à collectionner, et en bleu, les bonus.

www.voila.fr

Pourquoi vos passions ne passionneraient-elles que vous?

Sur voila.fr, on vous aide à créer vos pages perso, en quelques clics (hébergement gratuit - 100 Mo).

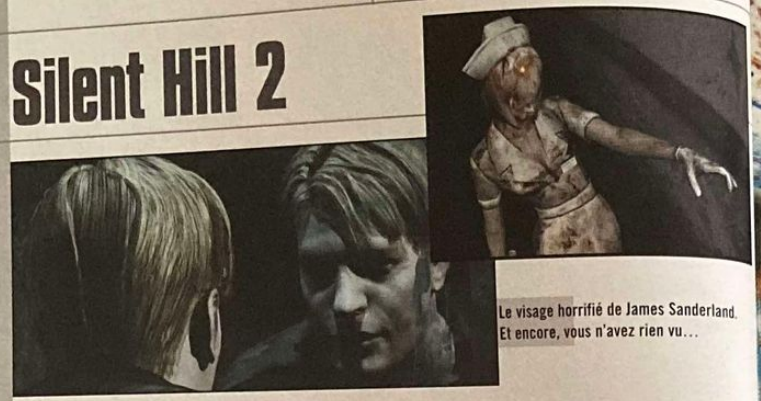
voila

Faites un vœu et puis voilà.

Par Julien Chièze

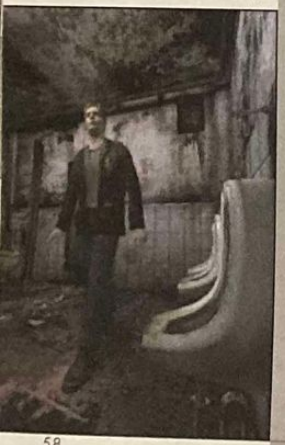
Silent Hill 2

Réponse efficace de Konami à Capcom, Silent Hill est parvenu à supplanter Resident Evil en matière d'horreur virtuelle. Aujourd'hui, l'œuvre de Gozo Kitao reste unique. Entre les souvenirs de corps déchiquetés à la pioche, de cultes sataniques et autres visions macabres, jamais un jeu n'avait été aussi loin dans l'effroi. Sa suite annonce d'ores et déjà devoir prolonger le cauchemar…



Le visage horrifié de James Sanderland. Et encore, vous n'avez rien vu…

GENRE : Aventure/horreur
ÉDITEUR : Konami
SITE INTERNET : www.silent-hill.com
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
DISPONIBLE automne 2001 (au Japon)

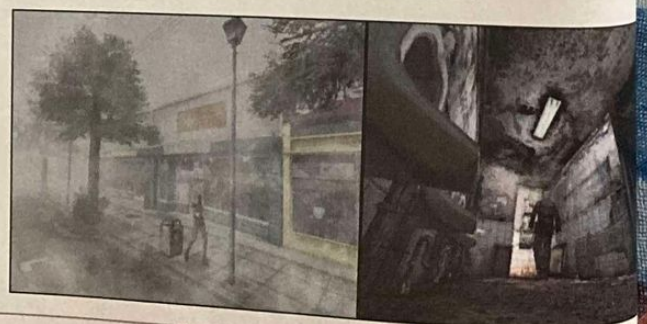


La peur du sang engendre celle de la chair… À l'automne 99, c'était sur cette phrase des plus inquiétantes que les portes de Silent Hill s'ouvraient pour mieux happer l'esprit des joueurs. Jeu à l'atmosphère aussi oppressante que cauchemardesque, Silent Hill fut un temps comparé, à tort, au fameux Resident Evil. Pourquoi à tort ? Tout simplement parce que derrière ses apparentes similitudes de genre se dissimulaient en fait de nombreuses divergences contenues dans la manière d'exprimer ce sentiment essentiel ancré en tout homme, j'ai nommé la peur. En effet, si la série de Capcom suscite la peur panique grâce à de fréquents effets de surprise, chez Konami, on préfère immerger le joueur dans une atmosphère si pesante, si étouffante (voire carrément malsaine) que, pour la première fois dans un jeu vidéo, il était impossible de ne pas suffoquer au bout de quelques minutes. Pour schématiser, Resident Evil véhicule l'image de la maison hantée, effrayante mais divertissante, alors que Silent Hill tisse une toile bien plus subtile et vous mène au final dans une aventure psychologiquement réellement dérangeante. Impossible de sortir intact d'une telle expérience. Ainsi, à l'annonce d'un nouvel opus, comment ne pas voir rejaillir ses pires cauchemars ? Avant d'aller plus loin, n'oubliez jamais que goûter à Silent Hill nécessite quelques précautions et avant tout un cœur bien accroché… Rangez les mioches, le jeu commence…

Un cauchemar sans retour

Le premier choc sera indéniablement d'ordre visuel tant cette suite sur PlayStation 2 impressionne. Graphismes glauques mais d'une qualité époustouflante, animations criantes de vérité, mise en scène remarquable, musique à donner la chair de poule… à la manière de Metal Gear Solid 2, cette première

L'une des premières scènes du jeu rappelle étrangement la scène d'ouverture du premier Silent Hill. Simple clin d'œil ?



Le village de Silent Hill recèle de redoutables secrets à mi-chemin entre satanisme et vaudou.

vous êtes mûr pour game one

gamers TV
câble, TPS
canalsatellite
game one
www.gameone.net

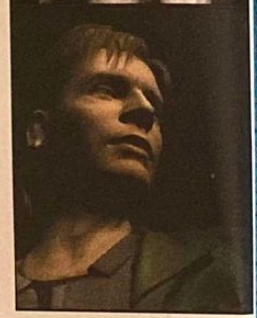
Silent Hill 2

Une histoire de revenants

Si l'histoire de ce second opus se déroule de nouveau dans la sombre ville de Silent Hill, les personnages centraux n'ont, ici, rien à voir avec les précédents héros. Ainsi, l'histoire débute alors que James Sanderland (le héros ténébreux sur les photos) vient de recevoir une lettre de sa femme. Une attention à première vue délicate, mais qui se révèle pourtant bien énigmatique pour une seule et bonne raison : cela fait bientôt trois ans que sa femme a été enterrée ! Curieux, James lit d'une traite la lettre pour apprendre que sa prétendue épouse veut le rencontrer à Silent Hill, là où James avait promis de l'emmener juste avant sa mort. Sur place, il fait la connaissance de Maria, jeune femme élancée, qui, malgré une allure quelque peu différente de son épouse, lui ressemble énormément. A l'image du brouillard qui enveloppe Silent Hill, l'esprit de James Sanderland s'embrume...

Des angles de caméra toujours plus dérangeants pour mieux susciter l'angoisse.

vidéo présentée de Silent Hill 2 estomaque. Toutefois, après avoir repris nos esprits, reste à faire le tri entre scènes de jeu effectif et cinématiques. Difficile de trancher tant cet univers semble crédible, tant les images paraissent provenir directement de ce que sera le jeu ! Quoi qu'il en soit, à ce jour, la seule certitude concerne le talent des développeurs à avoir su si bien capter les attentes des joueurs afin de décupler les visions cauchemardesques du premier volet. Le résultat laisse bouche bée. Vous n'avez qu'à jeter un coup d'œil, même rapide, sur la modélisation des personnages, sur la finesse des textures employées, pour comprendre que Silent Hill 2 s'annonce comme l'un des titres majeurs de la PlayStation 2. Comme le souligne pertinemment Tetsushiro Imamura, responsable du projet Silent Hill 2 : « Si, sur PlayStation, nous avions été forcés d'utiliser du brouillard et d'assombrir les décors pour masquer les déficiences graphiques de la machine, nous avons constaté que ces éléments ont été adoptés par les joueurs. Aujourd'hui, il s'agit carrément de notre marque de fabrique. Ainsi, nous avons, bien évidemment, l'intention de garder ce type de représentation, même s'il sera cette fois-ci présenté de manière très réaliste. Pour vous donner un exemple, grâce à la PlayStation 2, nous pouvons désormais jouer avec le volume et la propagation de la brume lorsqu'un personnage se déplacera dans ce magma éthéré. » On peut redouter et espérer le pire ! Situation symptomatique du joueur partagé entre l'envie de se faire peur, sans pour autant savoir s'il ne le regrettera pas à un moment ou à un autre. Avant de sombrer dans les questions métaphysiques, penchons-nous sur la direction empruntée par Silent Hill 2 et dévoilée par Imamura : « Le premier épisode proposait beaucoup de séquences d'action ce qui correspondait bien au public occidental. En revanche, au Japon, quel que soit le type de joueur, Silent Hill fut considéré comme un titre difficile. Pour ce second volet, nous allons essayer de créer une aventure qui sache convaincre tous les publics. » Silent Hill 2, jeu grand public ? Oh ! là ! non, non, n'allez pas trop vite en besogne tout de même. Disons qu'il devrait probablement se montrer plus « accessible ». Néanmoins, pour ceux qui craindraient d'éventuelles concessions dans le côté gore du titre, Tetsushiro Imamura possède l'argument ultime : « Désormais, les créatures que vous allez rencontrer posséderont des mouvements aussi inhumains que leur apparence sera cauchemardesque. Pour y parvenir, nous détaillons tous les gestes possibles à la main sans avoir recours au procédé de motion capture qui aurait rendu notre travail trop conventionnel. » Soyez-en convaincu, fidèle à son aîné, Silent Hill 2 développera un univers lugubre à souhait bien évidemment réservé à un public averti. Il va s'en dire qu'avec les progrès réalisés en termes de réalisme, plus que jamais, le débat sur la violence et les jeux vidéo risque de rouvrir avec fracas. C'est une certitude, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Silent Hill 2...



L'emprise des ténèbres s'abat sur PS2

Le brouillard, marque de fabrique incontestable de Silent Hill, sera ici simulé de manière encore plus réaliste.

Une mise en scène soignée, des teintes grisâtres et sales pour une atmosphère des plus étouffantes.

THRUSTMASTER®

thrustmaster.com

Jouez autrement...

FREESTYLER BOARD

Design plus vrai que nature et sensations ultra-réalistes pour tous les jeux de snowboard et de skateboard

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

360 modena RACING WHEEL

IDEA

Réplique exacte du volant de la Ferrari 360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations de pilotage

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

SHOCK 2

RADIO FREQUENCY CONTROLLER

La première manette sans fil à fréquence radio

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à : THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDEX - France Tél. (33) 825 857 810 / Fax (33) 2 99 08 94 17 / e-mail : accons-psm@guillemotsupport.com

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™ jeux consoles

Par Grégory Szriftgiser

Unreal Tournament

GENRE : Quake-like
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Epic MegaGames (États-Unis)
SITE INTERNET : www.epicgamer.com
DISPONIBLE en mai 2001

Ultra-célèbre sur PC, Unreal Tournament se doit de devenir l'ambassadeur des FPS purs et durs sur consoles. Il apparaît déjà que ce sera le cas, et les joueurs PlayStation 2 découvriront enfin les joies du frag dans son incarnation la plus pure !

Certaines parties pourront être reposantes : on laisse son équipe faire le boulot, en se contentant de sniper de-ci de-là !

Les bots sont vraiment extraordinaires : ils vous couvrent, protègent les objectifs qu'ils viennent d'acquérir, etc.

Le mode Assault, qui consiste à prendre un objectif puis à le défendre, reste le plus stressant et le plus speed.

L'ambiance est extra : ici, après une série d'une dizaine de frags, la voix-off crie « Unstoppable » !

Du snipe au lance-roquettes, de la finesse à la destruction massive !

J'ai déjà beaucoup parlé du jeu le mois dernier, dans ce numéro collector qu'est le dernier PlayStation Magazine vieille formule (snif !). Mais il était impossible d'en faire l'impasse, dans ce premier numéro entièrement consacré à la PlayStation 2, car Unreal Tournament sera – je suis catégorique – un grand jeu sur PlayStation 2, comme il l'a été sur PC. D'une part parce qu'en lui-même, UT est un excellent soft, mais aussi parce que cette adaptation (qui fut sans doute douloureuse pour les développeurs), s'avère particulièrement réussie.

Le principe

Rappelons le concept d'Unreal : tuer ses adversaires. Simple ! Maintenant, le game design d'UT enrobe tout ça dans un cocon de possibilités, de variété et de profondeur qui lui ont assuré son succès sur PC. Aucune histoire, aucun univers décrit, pas le moindre élément hors gameplay pur : UT se résume à l'essence même du shoot. En revanche, pour en revenir à son ensemble de possibilités, l'art du frag (comprenez tuer ses adversaires avec panache si possible) se retrouve enrichi par de nombreux points. Tout d'abord, les armes : nombreuses, souvent originales et impeccablement designées, on ne les trouve nulle part ailleurs. Chacune d'elles dispose d'une double utilisation qu'il est utile de découvrir et d'exploiter au mieux suivant les situations de combat. Par exemple, le lance-roquettes se transforme en lance-grenades en utilisation 2. Pratique pour tirer dans les coins où déloger les planqués (à défaut de les tuer). En outre, pour poursuivre avec cette arme, elle possède une troisième propriété bien utile : la possibilité de charger, en mode Lance-roquettes ou Lance-grenades, jusqu'à 6 projectiles en maintenant le bouton enfoncé ! Si vous avez le temps de préparer votre frag, cela permet de l'assurer un max, car rares sont ceux qui peuvent se targuer d'avoir survécu à une salve de 6 roquettes. Les modes de jeu sont variés et très bien étudiés, d'autant que ceux qui se pratiquent en équipe fonctionnent très bien en solo, grâce à l'I.A. très évoluée de vos coéquipiers bots, gérés par la console. En solo, le parcours du jeu se fait arène après arène et permet de débloquer de nouveaux modes et de nouvelles « skins » (personnages), passé un certain nombre de niveaux. Aucun élément liant, mais ce n'est pas ici une faiblesse comme pour un Time Splitters, car l'intérêt se situe ailleurs, et le gameplay est bien plus endiablé et rapide.

Sans défauts ?

D'ores et déjà, alors que la version américaine est sortie au pays des burgers, je peux vous dire qu'Unreal Tournament est un excellent jeu. Son ambiance sonore est un régal (avec ses voix hurlant en fonction de vos performances : « Headshot ! », « Killing Frenzy » et autres « Unstoppable ! »), les effets spéciaux des armes sont fabuleux, et l'esthétique globale très réussie, sans une ombre d'aliasing, tout en restant très fluide et rapide. En revanche, c'est là LE point noir du jeu : il est injouable à la manette… exigeant des temps de réaction bien trop rapides et une expertise de la visée en situation de stress, UT n'est définitivement pas adapté à la manette Dual Shock 2. Il faudra donc penser à récupérer un clavier et une souris USB qui, fort heureusement, vous serviront un jour ou l'autre pour d'autres titres ou applications (comme Internet). J'éviterai d'entrer plus dans les détails du jeu ici, car après tout, il faut en garder pour le Travelling, mais celui-ci sera sans grande surprise pour ce qui est de notre appréciation ! Rendez-vous est donc pris pour l'année prochaine, avec un test complet qui passera en revue les moindres détails du jeu, ses modes, ses bots, ses armes et sa très grande poésie !

De nombreux personnages pourront être débloqués. Il ne s'agit que d'esthétisme, leurs caractéristiques ne varient pas.

Le nombre de frags n'est pas le seul élément déterminant pour le classement en deathmatch : moins on meurt, mieux c'est, également.

Pensé pour le multijoueur

Unreal Tournament est un jeu conçu pour être vécu à plusieurs. Malheureusement, comme je le signalais le mois dernier dans le casting de PlayStation Magazine, Sony reste tout à fait muet sur l'arrivée du online PlayStation 2, et les développeurs d'UT n'ont sans doute pas pu prévoir grand-chose. Espérons que la présence du disque dur et la bonne volonté de chacun permettront de jouer à UT tel qu'il a été prévu. Voici néanmoins quelques clichés du mode en écran splitté, qui reste très fonctionnel.

On peut paramétrer ses parties : pas de gravité, un tir/un mort, action ralentie ou accélérée, aucun bonus… de quoi varier les plaisirs.

Sur cette partie, une seule arme de dispo,qui tue en un coup !

Les arènes sont variées et excellemment bien pensées : extérieurs, postes de snipe, couloirs, etc.

À deux joueurs, les joies du snipe sont plus présentes.

NOKIA 3310
En mode "chat"(1)

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
(1) "Chat" : bavardage rapide par messages écrits. (2) Groove : ambiance musicale. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. * Pour Retirer Les Hummes. Copyright © 2000 Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. RC Nanterre B 330 742 784. Photos et modèle non contractuels. GREY

Par Julien Chièze

Metal Gear Solid 2
Sons of Liberty

Ne perdez jamais de vue qu'il est toujours préférable d'éviter la confrontation directe.

La mise en scène magistrale renforce l'immersion.

Révolutionnaire. Magistral. Incomparable. Autant de qualificatifs plus qu'élogieux destinés à Metal Gear Solid 2, jeu-événement créé sous la direction de Hideo Kojima. Pourtant, à plus d'un an de son lancement, le fameux MGS2 reste encore bien mystérieux.

GENRE : Action/Infiltration
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCEJ Japon
SITE INTERNET : www.metalgear.com (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001 (au Japon)

Hideo Kojima, créateur de génie

Multiples, les talents de Hideo Kojima se résument pourtant aisément : il connaît parfaitement l'attente des joueurs et sait y répondre de manière pertinente. Cinéphile, Kojima parvient toujours à apporter une dimension cinématographique à ses œuvres ludiques. La qualité des scénarios qu'il rédige seul compte aussi beaucoup dans la renommée de sa série. Écoutons-le donc évoquer le thème de Metal Gear Solid 2 : « Mes précédents jeux traitaient de questions axées sur des problèmes génétique et sur la prédestination liée à notre ADN. Le thème principal de Metal Gear Solid 2 est différent, proposant une espèce d'interrogation sur notre société de plus en plus numérique. Nous entrons actuellement dans une époque où tout repose sur l'informatisation des données. Le sous-titre « Sons of Liberty » pose en fait la question de savoir quelle liberté, quel type de mémoire nous allons léguer aux générations futures, dans un monde dont les racines deviennent de plus en plus immatérielles. » Vous voilà prévenu : MGS2, c'est de l'action, mais aussi un message fort en filigrane… comme un bon film, en somme.

Yoji Shinkawa, artiste au service du beau jeu

À une époque où la plupart des héros de jeux vidéo semblent tous issus d'un même moule, le style de Yoji Shinkawa étonne. Avec son coup de crayon fluide et sa technique inimitable au pinceau, Shinkawa reste un artiste au style traditionnel traitant de sujets modernes. Ces personnages aux visages expressifs possèdent des allures parfois assez floues soulignant le mouvement, le caractère insaisissable de ces héros. Un contraste intéressant qui confère parfois une beauté froide à l'univers de Metal Gear. Outre le design des personnages, Yoji Shinkawa est aussi responsable de la conception des robots (du Metal Gear en quelque sorte) présents dans le jeu. Un travail titanesque.

Une bande-son hollywoodienne

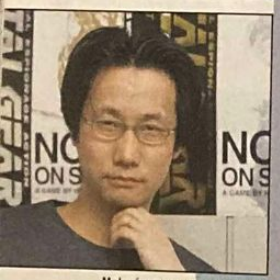
Si les jeux vidéo ont trop longtemps minoré le rôle de la musique, Metal Gear Solid 2 devrait définitivement changer la donne. Ainsi, pour s'assurer d'obtenir des musiques efficaces responsables d'au moins 50 % de l'impact émotionnel d'une scène, Hideo Kojima a sollicité les talents de Harry Gregson-Williams, compositeur déjà responsable des B.O. d'*Ennemi d'État*, *Armageddon*, *The Rock* et *Chicken Run*. « Grâce au succès du précédent volet, nous pouvons désormais travailler avec de véritables compositeurs de cinéma comme Hans Zimmer, et tout particulièrement Harry, dont nous aimons tous le style musical. Pour lui, il s'agissait d'une expérience nouvelle car la manière de composer pour un jeu diffère de celle employée au cinéma. Il nous fallait de la musique dynamique qui puisse bien retranscrire l'interaction à l'écran. Retranscrire à la fois la tension et les émotions. » Une seule certitude, après avoir entendu quelques extraits : vous ne risquez pas d'être déçu !

Jeu vidéo ou véritable film interactif ?

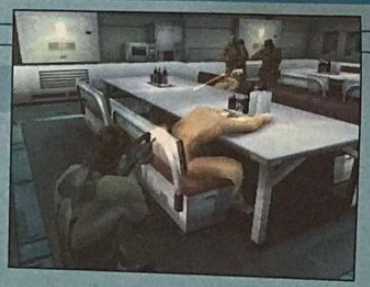
Jamais un jeu vidéo n'avait eu autant d'impact visuel. Véritable prouesse esthétique, Metal Gear Solid 2 s'impose déjà grâce à un sens de la mise en scène incomparable. De plus, la présence de nombreux détails graphiques inédits comme la représentation ultra-réaliste de la pluie, des ombres mais aussi des attitudes des personnages (animations d'une souplesse incroyable, expressions de visage en fonction des situations), tout cela contribue à rendre cet univers virtuel criant de vérité. Pour mieux nous permettre de comprendre les techniques employées pour atteindre un tel résultat, Hideo Kojima se confie : « Vous et de nombreux développeurs trouvez probablement que Metal Gear Solid 2 est techniquement bien plus abouti que ce qui existe actuellement, mais je préfère dire qu'il est différent. La plupart des jeux se concentrent sur les graphismes en travaillant sur des images les plus chargées possible en textures. Dans Metal Gear Solid 2, au contraire, les décors comme les personnages sont constitués de polygones assez simples, ce qui nous permet de garder de la puissance pour inclure des effets encore inédits comme l'humidité, le motion blur, ou un portage d'ombres très précis. Ce sont ces éléments qui, en altérant en fait l'image, donnent ce sentiment de vie au jeu. Notre approche est différente car nous travaillons toujours en gardant la notion de mouvement à l'esprit. »

Metal Gear, une série légendaire

Lorsque Hideo Kojima rejoint Konami en 1986, le concept de Metal Gear devait déjà occuper une partie de son esprit. Ainsi, il ne fallut pas attendre longtemps avant d'apercevoir la première matérialisation du génie de cet homme puisqu'en 1987, Metal Gear sortait sur MSX (ordinateur japonais). Mêlant habilement action et subtilité, la série servie par un background scénaristique profond a vite fait l'unanimité auprès des joueurs. Aujourd'hui encore, après plus de quatre épisodes distincts (de la MSX, à la PlayStation, en passant par la Nintendo 8 bits et la Game Boy Color), Metal Gear Solid 2 semble devoir à nouveau surpasser les espérances des joueurs les plus exigeants. N'oubliez jamais une chose : Metal Gear Solid 2, ce n'est pas que des superbes graphismes, c'est avant tout une expérience ludique inouïe riche en émotions qui se profile au crépuscule de l'année 2001.



Malgré son regard de poseur, Hideo Kojima passe tout son temps à peaufiner son futur chef-d'œuvre.



L'interaction avec les décors a été poussée à son paroxysme.

Grâce à des teintes froides et à la pluie permanente qui balaye l'écran, l'atmosphère du jeu s'annonce unique.

Le détail des ombres apporte énormément à la sensation de réalisme qui émane du titre.

Le niveau de détails atteint par certaines scènes laisse pantois.

Les combats sous la pluie restent de purs moments de bonheur visuel.

Pensé comme un film, designé comme une œuvre d'art

NOKIA 3310

En mode "chat"(1)

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

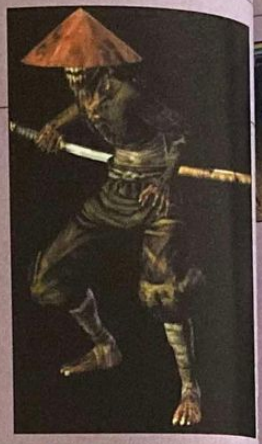
(1) "Chat" : bavardage rapide par messages écrits. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. * Pour Retirer Les Hommes. Copyright © 2000 Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. RC Nanterre B 330 742 794. Photos et modèle non contractuels. - GREY

Par Edouard Duchamp

Onimusha

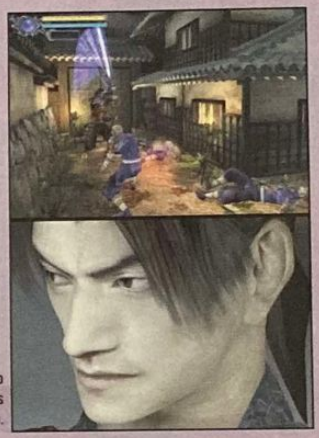
GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
DISPONIBLE courant 2000

Le titre PlayStation 2 le plus attendu de Capcom (Resident Evil, Street Fighter…) nous emmènera dans un Japon médiéval glauque et inquiétant. Révisez vos classiques, l'Hagakuré en tête, car il s'agira ici d'incarner un samouraï et de découvrir les traditions nipponnes dans un jeu d'action où la culture a son mot à dire.



Encerclé, Samanosuke n'a pas d'autres solutions que le combat à mort.

L'épée de foudre aide à se frayer un chemin.



La ressemblance avec le véritable Kaneshiro Takeshi est frappante. Une première dans l'histoire du jeu vidéo.

Le bestiaire japonais propose des créatures vraiment variées.

Le terrible shogun Oda Nobunaga, cause de tous vos malheurs.

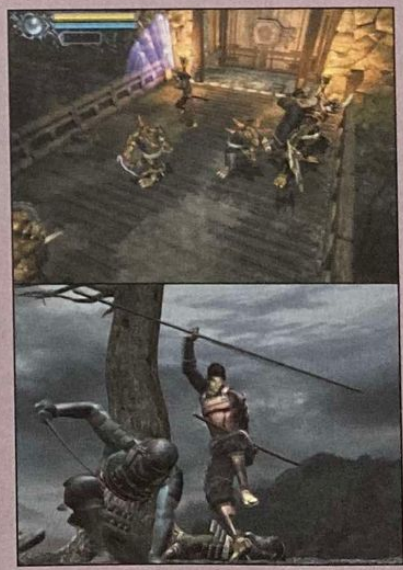
Difficile pour un Occidental de se faire une idée de ce qu'a pu être pour l'Histoire japonaise le terrifiant Oda Nobunaga. Nous sommes au 16e siècle, une période agitée du Japon. Le Japon était alors divisé en provinces dirigées généralement par des Shoguns, seigneurs de la guerre qui tenaient en général leurs fiefs d'une main de fer, tandis qu'à la capitale, l'empereur faisait semblant d'avoir quelque autorité sur ces petites provinces autosuffisantes… C'est dans ce contexte de mini-guerres civiles dues aux échauffourées ou à l'ambition de certains qu'Oda Nobunaga, l'un de ces Shoguns, décida de rétablir l'ordre en réunifiant le pays. Le principe de l'opération était simple : il fallait juste reconquérir tous les territoires rebelles et placer l'empereur sur le trône de toutes ces terres fraîchement regagnées. Cela peut sembler un peu suicidaire, voire insensé même aujourd'hui, et pourtant, Nobunaga y parvint. C'est ce qui en fait un personnage mystérieux pour les Japonais d'aujourd'hui. En effet, on ne sait pas d'où lui venait vraiment cette force, cette connaissance incroyable de la stratégie, puisqu'il gagnait des batailles à 1 contre 10. De nos jours, les manuels d'Histoire se contentent d'expliquer qu'il s'agissait d'un stratège hors pair. Mais Capcom a décidé de nous livrer une autre vision de cette histoire sur PlayStation 2…

Le mythe de Nobunaga revisité

Le guerrier Samanosuke (à prononcer Samanosouké) est envoyé au front contre les armées d'Oda Nobunaga. Grand bretteur devant l'éternel, il est d'une force et d'une dextérité jamais vues chez ses camarades de combat. Il est donc un homme d'expérience des champs de batailles. Pourtant, ce qu'il verra aujourd'hui à la bataille de Sekigahara, équivalent de Waterloo pour nous petits Français, lui glacera le sang. On dit de Nobunaga qu'il gagne des batailles avec dix fois moins d'hommes que ses adversaires ? Bien normal puisque ses soldats, même tranchés, piqués, coupés sabrés à mort se relèvent encore et encore. Des démons ? Sans doute. En tout cas, ces corps putréfiés revêtant des armures de fantassins ne sont pas des adversaires normaux. De retour pour faire son rapport, Samanosuke apprend qu'Oda Nobunaga lui-même est venu ici, a massacré la quasi-totalité de la population, et qu'il a enlevé sa jeune sœur. Sa direction ? Son château, un endroit terrifiant que personne n'a jamais osé approcher tant les rumeurs les plus folles à son propos circulent… Samanosuke s'engage alors à la poursuite du terrible shogun sataniste afin d'aller sauver lui-même sa sœur, une vierge dont le sacrifice selon des rituels de l'enfer shintoïste assurerait à Nobunaga une puissance éternelle…

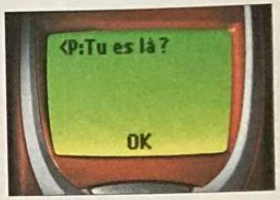
Resident Shogun

La première chose qui nous vient à l'esprit quand on a la chance de jouer au jeu, c'est que : « A Onimusha, Chris Redfield s'est mis au Kendo ? » Lorgnant sans le cacher du côté de Resident Evil, il s'agit bel et bien d'un survival-horror comme Capcom nous les prépare toujours, aux petits oignons. Mais au lieu de nous proposer un jeu qui se résumerait à un « RE avec juste un grand couteau », comme certains confrères l'on fait, Capcom et surtout le sieur Kenji Minafune, l'inventeur de Megaman et chef du projet Onimusha, se sont bien employés à nous offrir du nouveau. Pour commencer, évoquons la façon d'aborder les combats.



NOKIA
3310

En mode "chat"(1)



NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Onimusha

Rencontre avec Kenji Minafune

Nous avons rencontré pour vous le père de la série des Megaman, également producteur du futur hit Onimusha, Kenji Minafune. Il répond à quelques-unes de nos questions.

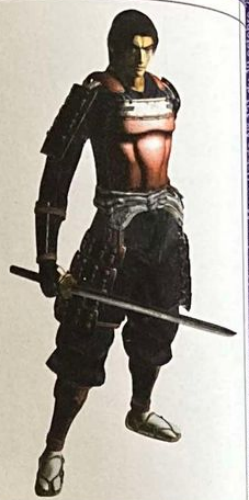
Play2Mag : Onimusha en quelques mots ?
Minafune : À la base, il s'agit d'un concept identique à celui de Resident Evil, mais vu l'époque mise en scène, il s'avère complètement différent. On se retrouve face à un jeu qui ne se vendra pas sur un concept de frousse, mais plutôt sur l'idée d'un film interactif.

Vous avez travaillé avec Kaneshiro Takeshi, un grand acteur en Asie ?
Une superstar vous voulez dire ! En fait, je connaissais quelqu'un qui était en contact avec lui, et je voulais dès le début faire un jeu avec lui. On en a parlé, et il s'est avéré que c'est un véritable fan de jeux ! Il a donc été décidé qu'il ferait la voix du héros. Puis le projet est passé de la PSone à la PS2, et nous a permis de modeler parfaitement son visage en 3D. Le héros du jeu EST Kaneshiro.

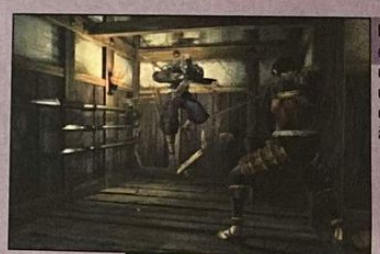
Vous n'avez pas peur de la comparaison avec RE ?
Les ennemis, dans Onimusha, revêtent pratiquement tous une forme plus ou moins humaine, et sont beaucoup moins stupides que les zombis de Resident Evil. On a besoin de plus de réflexion pour les combattre. Et puis l'ambiance n'est pas franchement la même, entre une bourgade américaine et un château moyenâgeux japonais.

Quel avenir pour Onimusha ?
Je pense qu'Onimusha fonctionnera plus à l'étranger qu'au Japon, justement parce que pour vous, il s'agira d'un produit très exotique. J'ai entendu dire d'ailleurs que la France comptait beaucoup d'amateurs de films de sabre. N'est-ce pas vous qui avez porté en triomphe le réalisateur Kurosawa ? J'aime beaucoup la France et ses châteaux, et je compte bien m'investir personnellement dans la réalisation de la version française pour en faire un titre exceptionnel.

Ici, il s'agira plus d'un véritable jeu d'action avec une approche des combats au contact, à la manière du toujours culte Bushido Blade. Inutile de chercher à rester loin des ennemis pour leur tirer dessus : ici, on se bat au katana au corps à corps. D'ailleurs, la plupart des monstres que vous combattrez seront des morts vivants qui ont gardé les armes avec lesquelles ils sont tombés sur le champ de bataille. Les autres seront généralement des monstres et autres démons issus du bestiaire fantastique japonais, extrêmement riche, on peut le dire. Pour les combattre, notre ami Samanosuke n'a pas oublié qu'il était un as au sabre, et pourra porter de nombreux coups différents. On se met en garde, sabre prêt à frapper, et on tranche l'ennemi d'un coup décisif. Esquives, contres, gardes, passages dans le dos, feintes, les manières de s'en débarrasser seront nombreuses. De plus, Samanosuke trouvera dans l'antre de Nobunaga un grand nombre de nouvelles armes. Divers sabres de plusieurs longueurs bien entendu, mais aussi des lances, des wakizachi (sabre court). Sur chacune d'elles, il sera possible d'insérer des pierres précieuses trouvées çà et là, qui donneront de nouvelles capacités. Vous pourrez ainsi frapper avec de la foudre, du feu ou de la glace au bout de votre lame. Classique mais toujours appréciable, nous rencontrerons bien entendu sur notre route des ennemis qui seront plus sensibles à tel ou tel élément, et il faudra à chaque fois reconfigurer idéalement l'armement de Samanosuke. S'annonçant comme un grand titre du genre, Onimusha, qui sera disponible au Japon le 21 janvier prochain, ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez en Europe.

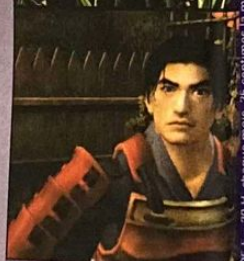


24 heures dans un château hanté au temps des samouraïs



Les attitudes et mouvements des personnages devraient confiner à la perfection.

Un imposant gardien qui semble prendre son métier très à cœur.



Une réalisation graphique incroyable.

FORFAIT BIDON PIÈGE À CON

MODULO
LA FORMULE ANTI-ARNAQUE
49F/6H ↔ 75F/12H ↔ 95F/20H
Application chaque mois du palier le plus avantageux.

Finis les forfaits Internet rigides qu'on paye même quand on ne consomme pas et dont les dépassements sont lourds de conséquences pour votre porte-monnaie. Aujourd'hui, freesbee vous propose une solution pour ne payer que ce que vous consommez : Modulo, avec ses trois paliers, est la seule formule qui chaque mois vous applique le palier le plus avantageux, selon votre niveau de consommation*. D'ailleurs, si un mois vous ne consommez rien, vous ne payez rien. En plus, vous pourrez bénéficier de l'accès rapide à Internet grâce au système DIF (Distribution Intelligente des Flux) de freesbee. Appelez-nous, cela ne coûte rien.

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET
DIF™ DISTRIBUTION INTELLIGENTE DES FLUX.

Demandez votre kit de connexion gratuit au :
0805 02 5000
Appel gratuit
www.freesbee.fr

freesbee
L'ACCÈS INTERNET RAPIDE ET GRATUIT

freesbee est classé N°1 pour la 3e fois consécutive aux tests Micro-Hebdo**

Pour la troisième fois consécutive, Micro-Hebdo, magazine de référence dans la presse informatique et internet, consacre freesbee premier fournisseur d'accès Internet (FAI) parmi les douze principaux acteurs du marché français. Ces tests sont réalisés tous les six mois sur la base de critères fondamentaux : les performances (rapidité, disponibilité réseau, capacité de téléchargement...), la qualité du kit de connexion, les services proposés, les offres, et enfin, la qualité de la hotline.

LABO des TESTS

* 49 F = 6 H ou 75 F = 12 H ou 95 F = 20 H, chaque mois. 25 centimes la minute intermédiaire et au-delà du dernier palier.

** Tests réalisés par Labo Groupe tests et publiés dans Micro-Hebdo N° 131 du 19 octobre 2000.

Par Edouard Duchamp

Bouncer

Roi du jeu d'aventure et de rôle, Squaresoft met de côté ses habitudes (ou presque) et propose un jeu d'action qui lorgne du côté du grand spectacle. Détails d'un jeu pas comme les autres et qui ne devrait pas passer inaperçu début 2001.

Vos camarades peuvent vous épauler pendant les combats.

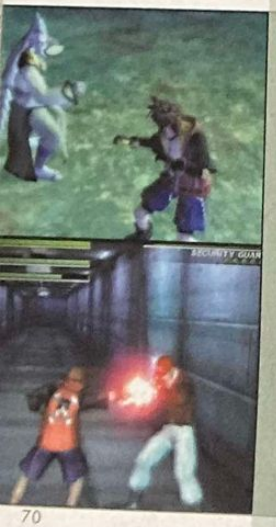
GENRE : Baston
ÉDITEUR : Square
SITE INTERNET : www.squaresoft.com
DÉVELOPPEUR : Square (Japon)**SITE DISPONIBLE** en avril 2001

Square réinvente la baston de rue

Le Bouncer est une catégorie socioprofessionnelle détestée des adeptes du survet' en boîte de nuit, profil « comment ça m'sieur ch'peux pas entrer ?.... ta mère ». Videurs violents dans un futur alternatif peu joyeux, les Bouncers sont en fait les garants de la sécurité des divers lieux de distractions. Sauf qu'ici, on n'interdit pas aux visiteurs d'entrer parce qu'ils portent des baskets, mais plutôt parce qu'ils ont des armes ou des substances illégales (ce qui n'est pas incompatible avec le port des baskets). Un futur pourri auquel il ne manque que la pollution pour ressembler au nôtre. Dans cette ville gangrenée par le crime, Sion, Kou et Volt, les compétents Bouncers d'un bar sympathique, ont recueilli une jeune fille du nom de Dominique. Amnésique, elle s'est vite intégrée dans la petite vie du bar, en devenant même la mascotte. Sion, qui a dramatiquement perdu sa petite amie l'an dernier dans un accident, commence à ressentir vis-à-vis d'elle des sentiments très nobles, bien vite interrompus par les desseins insondables des scénaristes de Squaresoft. Dominique sera, en effet, enlevée sous les yeux de nos héros, impuissants face à un escadron de super-soldats commandités par une puissante multinationale, la Mikado Corporation. Dès lors, il s'agira pour nos trois jeunes molosses de sauver leur amie au mépris de la puissante corporation et de ses hommes de main aux méthodes peu recommandables.

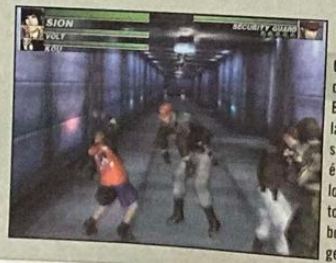
Un film coup de poing ?

Tout commence par un choc visuel. Bouncer étonne, il éclate sur votre tube cathodique. Profitant du grandiose savoir-faire visuel de Squaresoft dont il tire le meilleur, Bouncer propose en fait un jeu plus proche du film interactif que du simple jeu d'action. Des

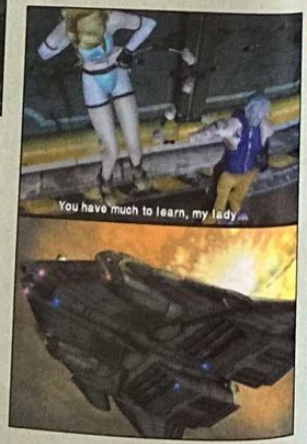


Une action trépidante pour une mise en scène digne d'Hollywood !

Le jeu sera disponible au mois de décembre au Japon. Pour l'Europe, il faudra attendre Pâques.



Outre le plaisir des yeux, Bouncer garde la bonne vieille satisfaction éprouvée lorsque l'on tape tout ce qui bouge dans ce genre de jeu.



COMMENT EVITER DE VOUS FAIRE CRAMER POUR LA 6 MILLIEME FOIS ?

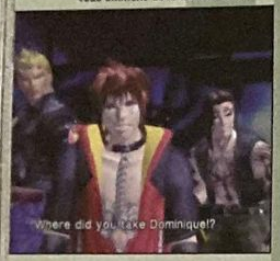
CANALPLUS.FR
IL Y A UNE VIE SUR LE WEB

CINEMA SPORT COMEDIE ACTU CYBER

SOLUTION
CANALPLUS.FR C'EST LE SITE QUI PROLONGE LE PLAISIR DE CANAL+ EN VOUS PROPOSANT DE REJOINDRE LA COMMUNAUTE DE FANS DE JEUX VIDEO, DE DECOUVRIR DES ASTUCES ET SOLUTIONS AINSI QUE TOUTE L'ACTUALITE DU MONDE DES JEUX VIDEO.

Bouncer

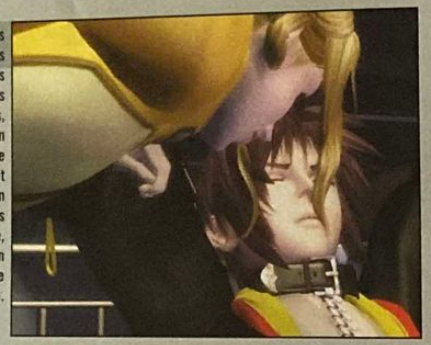
Bouncer, un jeu pas tendre qui vous emmène dans les bas-fonds



Squaresoft et son savoir-faire enfin sur PS2

Vold utilise, pour se battre, des techniques inspirées du catch. Pas très fin...

Les scènes intermédiaires proposent des voix anglaises sous-titrées, ainsi qu'un découpage dynamique et une mise en scène très recherchée, comme un véritable long métrage.



Un design audacieux

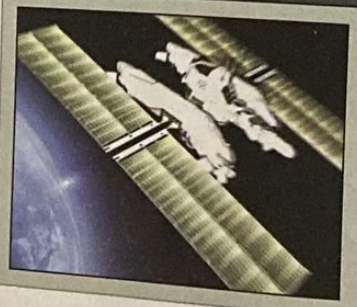
Designer de talent sur des jeux prestigieux comme Final Fantasy 7 et 8 ou encore Parasite Eve, Tutsunayo Mura s'est vu confier la réalisation du design futuriste de Bouncer. Cette fois-ci, les héros sont couverts de tatouages tribaux, de piercings ou d'accessoires très mode. Un jeu qui risque de titiller les « cosplayers », ces fans japonais qui profitent des salons de jeux vidéo tokiotes pour se déguiser en leurs personnages préférés. Un titre définitivement « tendance ».

Bouncer proposera un grand nombre de personnages, disposant tous d'une présence et d'un charisme qui marqueront la mémoire des joueurs.

scènes en 3D magnifiques, qui posent le décor, se déroulent sous vos yeux, et soudainement un combat vient interrompre la quiétude du moment. C'est à vous alors de prendre la manette pour vous défendre. Grâce à la grande qualité des graphismes du jeu, les personnages des séquences cinématiques et du jeu sont exactement les mêmes, réduisant ainsi l'effet de fracture entre les deux : on joue dans le film. Au début de chaque niveau, on choisit son personnage parmi les trois héros : Sion, qui se bat à la manière d'un karatéka classique, Volt, le gros bourru que l'on verra effectuer des actions de saisies à la manière d'un judoka ou d'un catcheur, et enfin l'excentrique Kou, qui maîtrise parfaitement les techniques de coup de pied du kung-fu et du taekwondo. À la fin d'un niveau, le joueur reçoit des Bouncer-points qui lui permettront d'améliorer son personnage.

Les points de videur

Ces Bouncer-points serviront en effet de monnaie à se procurer de nouvelles attaques ou plus simplement à augmenter ses caractéristiques comme la force ou encore le nombre de points de vie. Bien entendu, les nouvelles attaques qu'il faudra acheter seront beaucoup plus puissantes et plus efficaces que les techniques de base. Et comme c'est désormais de plus en plus le cas dans les jeux, il sera possible de personnaliser au maximum son personnage afin qu'il corresponde au mieux à nos attentes. L'identification au personnage principal par le joueur est une véritable préoccupation chez les développeurs à l'heure actuelle. Le scénario ne sera pas non plus en reste : selon le personnage choisi, l'histoire subira certaines variations (c'est du moins ce qu'annonce Squaresoft). Mélange parfait d'action et de grand spectacle, Bouncer servira certainement de leçon à beaucoup de studios de cinéma qui cherchent encore la formule magique pour mêler jeu et 7e art. En tout cas, le titre ne passera assurément pas inaperçu. Preuve que l'originalité et la créativité sont des démarches payantes.



Voici les tableaux qui vous permettront d'acheter les techniques de combat de votre choix entre deux niveaux.

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

NEW

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
- 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
MANETTE	199 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Pour toute commande de film vidéo en décembre, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
COOL POOD	N.C.
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	N.C.
DISNEY'S DINOSAUR	N.C.
ETERNAL RING	N.C.
EVERGRACE	N.C.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	N.C.
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	N.C.
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
GRADUIS 3&4	N.C.
H 30 SURFING	N.C.
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KESSEN	N.C.
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	N.C.
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
SILENT SCOPE 2	429 F
SMUGGLERS FUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	N.C.
STUNT GP	N.C.
SUMMONER	N.C.
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	N.C.
TIMESPLITTERS	449 F
TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
TYPE S	N.C.
WILD WILD RACING	399 F
X SQUAD	N.C.

FILM DVD

101 DALMATIENS	189 F
6 JOURS 7 NUITS	179 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F
ALBATOR 78 VOL 1	199 F
ALBATOR 78 VOL 2	199 F
ALBATOR 84 VOL 1	199 F
ALBATOR 84 VOL 2	199 F
ALBATOR 84 VOL 3	199 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F
BABE 2	189 F
BONE COLLECTOR	169 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	169 F
COFFRET ALIEN 1 à 4	549 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	499 F
COFFRET HAVANE + L'ARNAQUE	299 F
COFFRET MUPPETS	299 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F
DARKMAN	189 F
FACES	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F
HERCULES DISNEY	189 F
JEANNE D'ARC	169 F
JURASSIC PARK 1	179 F
JURASSIC PARC 2	179 F
JURASSIC PARCK GOLD	649 F
LA MOMIE	189 F
LE DOULOS	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
LES AVENTURES DE MERLIN	199 F
MALCOLM	169 F
MULAN	189 F
PINOCCHIO	189 F
TARZAN DISNEY	189 F
ULTIMATE FIGHTER	129 F
VIRUS	129 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
UNIVERSAL SOLDIER	189 F
SHADOWS	189 F
MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
OPENING NIGHT	189 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 92 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX | PRIX | Je joue sur: PC, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, DREAMCAST, DVD, GAME BOY

Nom: Prénom:
N° Client(si déjà client): Age: Ans Téléphone:
Adresse:
Code Postal: Ville: Signature:

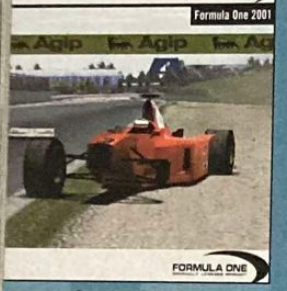
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CB) sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

Mode de paiement : Chèque postal Chèque bancaire Contre remboursement +35F Mandat Cash
CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Formule 1 & PS2 : la Love Story



Bon, c'est sûr, sur trois roues, c'est tout de suite moins facile !

Grand classique du sport télévisuel dominical, la Formule 1 se devait de faire une apparition, espérons-le remarquée, sur PlayStation 2. Et les prétendants au titre se bousculent au portillon. Sur la grille, ils sont trois à faire chauffer les gommes, avant le grand départ, programmé entre janvier et mars !

Forts de leur longue expérience sur PSone, les éditeurs auront compris une chose essentielle pour la bonne santé de leur bilan financier : les simulations de F1, ça rapporte beaucoup, mais alors beaucoup d'espèces sonnantes et trébuchantes. Et les bougres se sont tous donnés le mot ! Pas un seul ne nous aura épargnés son : « moi aussi j'ai ma belle licence FIA, et moi aussi j'me fends de ma petite simu' maison ». Le résultat : depuis Noël dernier, on a vu débouler sur PSone pas moins de 6 jeux de Formule 1 ! Pas mal, pour en sport dans lequel, licence oblige, on retrouve quasi systématiquement les mêmes écuries, les mêmes pilotes, les mêmes circuits et les mêmes modes de jeu (à quelques infimes différences près) ! Pourtant, la mayonnaise prend à chaque fois : le public apprécie, achète et en redemande. Logique, dans de telles circonstances, que l'on retrouve sur PS2 le même engouement de la part des éditeurs. En effet, à peine sortie, la machine accueille déjà 3 simulations de F1 différentes ! En attendant la seconde vague (Konami, Eidos & Co.), qui ne devrait pas tarder à montrer le bout de ses pneus slick…

Formula One 2001

Sony C.E.E./Sony Liverpool (Angleterre)
Disponible en mars 2001

Un temps considéré comme l'un des jeux censés accompagner le lancement de la PlayStation 2 en Europe, Formula One 2001 avait subitement disparu des plannings. Fallait-il y voir un mauvais présage ? En tout cas, à l'époque, les fidèles lecteurs de feu PlayStation Magazine s'en étaient émus de manière poignante. Quelques mois plus tard l'annonce tombe : Formula One 2001 n'est pas prêt, il va falloir attendre jusqu'en mars 2001. Tiens, mars, mais cela ne coïnciderait-il pas avec la reprise du championnat ? Quel hasard. Hum, oui, enfin bon plus que pour des raisons bassement marketing, ce report s'explique par la découverte de nouvelles techniques de développement améliorant le rendu du jeu. Que du tout bon en somme. Véritable concentré de vitesse et de dépassement aux stands, ce Formula One 2001 mise avant tout sur le réalisme des situations proposées. Ah le réalisme, probablement la rengaine préférée des développeurs PlayStation 2. Remarquez après avoir pu tâter le volant des nouvelles monoplaces virtuelles, le terme paraît tout de suite moins galvaudé. Sans être véritablement révolutionnaire, la version qu'il nous fut possible d'essayer marquait de très nettes améliorations avec les précédents volets de la série. Cependant outre les prouesses graphiques notables comme les superbes modélisations des F1, la bonne distance d'affichage, ou encore la vitesse d'animation à 60 images/seconde (on dénote toutefois encore quelques ralentissements), les principales innovations se ressentent une fois au volant des bolides. Votre première réaction sera certainement la surprise lorsque vous découvrirez le comportement routier de ces cigares mécaniques. Vous serez prévenu, il s'agit désormais de simulation pure (un mode Arcade est toutefois présent). Ainsi, des dizaines de paramètres de conduite sont dorénavant pris en compte et il faudra beaucoup s'entraîner avant d'avoir une chance de bien figurer au classement. L'Intelligence Artificielle des pilotes a également fait l'objet de réajustements conséquents. Par exemple, les 23 pilotes adverses réagissent maintenant de manière indépendante, commettent des erreurs, en un mot possèdent un comportement réaliste. Les courses gagnent donc en intensité et, même si elles ne sont pas évidentes, deviennent finalement plus intéressantes. Pour le reste, sachez, en vrac, que les développeurs ont donné le maximum pour coller à la réalité. Ainsi, les dommages sont présents, les conditions météorologiques peuvent évoluer au fil de la course et les sons ont fait l'attention d'un soin tout particulier. En clair, même si ce Formula One 2001 aura probablement moins d'impact qu'un Gran Turismo 3, il devrait néanmoins apporter aux fans de ce sport de bien belles sensations.

À l'image des courses sous la pluie, les effets atmosphériques seront particulièrement bien rendus.

Les développeurs ont fourni un énorme travail de repérage, pour respecter le plus possible les tracés officiels.

Pour une fois, les arrêts au stand ne feront pas trop pitié. Ouf!

FORFAITS INTERNET
LES MEILLEURS
FORFAITS
POUR NE PAS COMPTER

FORFAIT
~~10H~~ 20H
49F/MOIS*

FORFAIT
~~20H~~ 30H
69F/MOIS*

ACCÈS INTERNET - COMMUNICATIONS INCLUSES - 7j/7 - 24h/24
120 HEURES GRATUITES

Vous voulez surfer sur internet au meilleur coût ? Ne cherchez plus. En vous offrant 120 heures d'internet gratuites*, communications comprises, Net-Up vous offre ce qu'il y a de mieux au tarif dérisoire de seulement 4 centimes la minute. Découvrez les forfaits Internet tout compris Net-Up à partir de seulement 49F/mois, et profitez pendant un an de 10 heures/mois supplémentaires de connexion gratuite, communications comprises.
Alors maintenant, connectez-vous et surfez sans compter.

Pour profiter de ces avantages, téléchargez votre kit de connexion sur notre site www.net-up.com ou obtenez le CD ROM gratuitement en téléphonant au 0 825 358 359 (0,99 F TTC/mn).

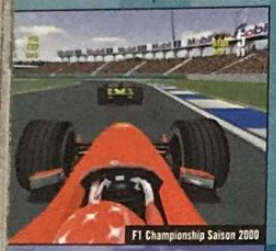
*Sur 12 mois, accès et communications téléphoniques incluses pour tout abonnement à l'un des forfaits Internet Net-Up 10 h ou 20 h. Net-Up vous offre 120 h de communications Internet par tranche fixe de 10 h par mois (au-delà : 19 cts/mn) pour toute souscription avant le 31/12/2000. Offre réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec d'autres promotions. Log Global Services - SA au capital de 5.000.000 FF - RCS Marseille B 418 816 179 - Net-Up est une marque du groupe AVENIR TELECOM - Marque et logo déposés.

J. Walter Thompson

Net-Up
www.net-up.com
L'internet qui a tout compris.

Formule 1

Au volant de la voiture championne du monde en titre, il va falloir assurer pour tenir votre rang.


F1 Championship Saison 2000

F1 Championship Saison 2000

F1 Championship Saison 2000

Les vues sont multiples pour coller au maximum au rendu des caméras de télévision.

F1 Championship Saison 2000

Il sera dorénavant possible de sortir directement des stands pour rejoindre la piste et la grille de départ.

Comme d'hab' on devrait se retrouver face à un compromis arcade/simulation.

Trois jeux et un coussin de pognon

F1 Championship Saison 2000
EA Sports
Disponible en janvier 2001

Du côté d'EA Sports, quand on a trouvé un bon filon, on l'exploite jusqu'au bout. La licence officielle FIA aidant, de nombreux détails originaux vont venir compléter ce F1 Championship Saison 2000 déjà bien fourni à ce niveau. Ainsi, vous pourrez admirer la totalité des sponsors de chacune des écuries, présents non seulement sur les voitures mais également sur les casques des pilotes. Par ailleurs, on retrouvera la totalité des circuits de la saison 2000, et particulièrement celui de Monaco pour lequel les développeurs ont fait appel à des spécialistes pour recréer à la perfection ce tracé mythique. Vous pourrez, pour la première fois, démarrer des stands pour rejoindre la piste, ou bien assister en temps réel au ravitaillement de votre voiture. Les 22 mécaniciens requis pour cet exercice se sont prêtés au jeu de la motion capture pour donner à l'ensemble une impression on ne peut plus proche de la réalité. Au rang des petits remaniements, on notera que les compétences des écuries Benetton, B.A.R. et Arrows ont été prises en compte ainsi que tous les sons si particuliers à la Formule 1. De plus, il sera possible d'apercevoir les sièges des tribunes et les visières amovibles des casques souillées par les gouttes d'huile semée par les autres monoplaces. Les véhicules vont partir allègrement en tonneaux ou en tête-à-queue lors d'accidents inspirés de la saison 2000, of course. On est plus proche du style arcade certes, même si un équilibre a été recherché entre arcade et simulation. Ainsi, vous pourrez choisir de passer un moment aux stands pour préparer votre voiture comme bon vous semble, ou bien utiliser l'assistance pour une sensation totalement arcade. Et si vous êtes du style persévérant, vous pourrez disputer un grand prix dans son intégralité, qualifications comprises ! Bref, le poulain d'EA Sports ne révolutionne pas le genre, mais il a au moins le mérite d'être complet.

F1 Racing Championship

F1 Racing Championship

La modélisation des F1 semble au-delà de tout reproche. Ça brille, c'est propre, et y a pas un seul moustique écrasé sur les ailerons...

Très belle modélisation du bac à sable. Ça me rappelle mon enfance.

F1 Racing Championship

F1 Racing Championship

Le leitmotiv de toute simulation de F1 : les couleurs officielles des écuries, les mêmes circuits, les mêmes modes de jeu (baille)...

F1 Racing Championship
Ubi Soft
Disponible en janvier 2001

Dernier prétendant au titre, F1 Racing part avec quelques atouts en poche... Non pas sa licence officielle FIFA désormais « banale », mais plutôt sa descendance sur PSone, alias les très réussis... euh, F1 Racing ! Développé par les talentueuses équipes internes d'Ubi Soft, cette énième simulation ne semble pas prête à révolutionner le genre, mais a, au moins, le mérite d'être graphiquement très agréable. Enfin, rapport aux photos qui ornent ces pages... Parce que des trois produits présentés ici, c'est le seul auquel nous n'avons pas pu jouer (la dernière version essayée date de mathusalem) ! M'enfin, vu la qualité de la version PSone, gageons que l'édition PS2 sera à la hauteur de nos espérances !

www.libertysurf.fr

www.libertysurf.fr

PUBLICITÉ

RESTEZ BRANCHÉ

Le Net, c'est formidable, mais encore faut-il avoir accès à des infos qui n'ont pas un train de retard... Avec Liberty Surf, c'est sûr, vous aurez toujours une longueur d'avance : pour découvrir le dernier jeu vidéo ou écouter des extraits du nouvel album de votre groupe préféré.

Avec Liberty Surf le kit de connexion à Internet est gratuit : pour l'obtenir il suffit de téléphoner au 0 825 95 95 95 (0,98F TTC/min).

INTERNET TROP CONFUS ?

Informations pas toujours pertinentes ? Non, à condition de choisir le bon portail. C'est le cas de Liberty Surf qui fonctionne comme un gigantesque magazine avec un accès à des rubriques et à des infos que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

SOS JEUX VIDÉO

Bloqué dans un jeu ? Cliquez sur « SOS Jeux », Liberty Surf vient à votre secours avec plus de 18 000 astuces sur PC et consoles. Vous pouvez également aller à la rencontre des autres joueurs pour échanger vos idées. Enfin, ne manquez rien de l'actualité des jeux vidéo avec les News.

ECOUTER DE LA MUSIQUE

Rap, électronique, variétés, pop rock, Métal, groove, Ovni, World, toute l'actu musicale est là et il y en a vraiment pour tous les goûts.

TOUT SUR LE SPORT

Football, basket, tennis, athlé... tous les résultats sont accessibles en temps réel. C'est formidable ! En prime : des commentaires et l'interview, chaque semaine, d'un sportif.

DES EXCLUS

C'est sur Liberty Surf que l'on a découvert en avant-première les nouvelles aventures de XIII. C'est là encore qu'on a pu découvrir les extraits audio et vidéo du dernier album de NTM. Sans oublier des billets de concert à gagner et plein de bonnes affaires comme des séjours à petit prix. Des exclusivités à découvrir gratis en allant tout de suite sur **www.libertysurf.fr**

Les meilleurs plans
Accès gratuit + communication à la carte

Liberty Surf, c'est certes toute l'info qui nous intéresse mais c'est aussi des formules d'une très grande souplesse pour naviguer sur Internet. Ces forfaits « tout en un » offrent, en effet, l'accès gratuit au Net plus des heures de communication. Dilettante ou Internaute gourmand, à chacun son forfait...

Gratuit : Forfait Révolution
= accès à Internet + 4h par mois de communication.
49F = Forfait Révolution + 6 h soit **10h** de communication par mois.
69F = Forfait Révolution + 12h soit **16h** de communication par mois.
99F = Forfait Révolution + 24h soit **28h** de communication par mois.
La minute supplémentaire ne vous coûtera que 19 centimes.
Autre avantage de Liberty Surf : vous pouvez chaque mois changer de forfait. Vous l'adaptez selon vos besoins, par exemple, si vous devez passer beaucoup de temps sur le web, ou au contraire si vous partez en vacances. Il n'y a pas plus souple.

Tarifs valables jusqu'au 31/12/2000

Qualipige PHOTOS : FOTOGRAM STONE / K. MOSKOWITZ - DR

Par Julien Hubert

Stunt GP

Un jeu de course réalisé par les géniteurs du génial Worms ? Le résultat ne devrait pas manquer de nous surprendre. C'est du moins à souhaiter.

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Team 17 (Angleterre)
SITE INTERNET : www.team17.com
DISPONIBLE en janvier 2001

Les pistes sont assez originales, mais le délire aurait pu être poussé encore plus loin…

La course aux tricks

Les développeurs ont voulu insister sur l'importance de cette notion de figures acrobatiques, dans Stunt GP. Ainsi, le mode Stunt Challenge vous place dans un équivalent de Half-Pipe, version voitures radiocommandées ! Une idée originale, certes, mais qui souffre pour l'instant d'une jouabilité quelque peu inintéressante…

Cascades et vitesse : les deux clés de la victoire !

Pendant un saut, votre compteur d'Aero Miles tourne, vous permettant, à la fin d'une course, d'améliorer votre classement.

Les virages s'enchaînent sans réelles difficultés, et les courses manquent un peu de pêche.

Ahhh, c'est l'avalanche de jeux de caisses sur PlayStation 2 ! Entre les quelques titres disponibles au lancement de la bécane et la pléthore de jeux à venir, les passionnés de course auront de quoi faire sur leur console toute neuve. Malgré un manque de qualité général, on notera toutefois une certaine volonté des développeurs à proposer des points de vue un petit peu plus originaux qu'avant… Eux aussi, finalement, doivent commencer à avoir l'impression de tourner en rond ! Bref, cette fois, on nous propose de participer à des courses de petits bolides radiocommandés… Mouais, génial, mais c'est quand même du déjà vu. Heureusement, avec Stunt GP, Team 17 (à qui l'on doit déjà la série des Worms) tente de nous offrir « le petit plus » sympathique qui le démarquera de ses concurrents.

La tête à l'envers

Si vous êtes très fort en anglais, vous avez sûrement compris depuis le début de cet article (à moins de manquer complètement de perspicacité) qu'il s'agira ici de « stunt » et donc de « cascades »… En fait, si une moitié du gameplay consiste, de manière classique, à franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée, l'autre moitié vous oblige à effectuer diverses cascades aériennes. Loopings, bosses et autres tremplins sont ainsi placés un peu partout sur les pistes et vous permettent de défier les lois de l'apesanteur, le but étant d'effectuer des figures originales. Une touche de turbo vous proposera en plus de gagner de la vitesse afin de sauter plus haut, ou encore de faire des figures au sol comme des wheelings, etc. Le principe, c'est que les points remportés grâce à ces figures vous seront d'une grande utilité… Ils vous permettront, par exemple, de gagner une course sans forcément arriver en première position (grâce aux « aero miles »), mais surtout d'améliorer les caractéristiques de vos petits bolides en vous payant des accessoires (nouvelle batterie, nouveau moteur, etc.). En ce qui concerne les premières impressions de jeu, on espère que la version preview que nous avons reçue n'était pas finalisée… Gageons simplement que les nombreux défauts d'ordre technique (mauvais frame rate, jouabilité inintéressante, graphismes indignes d'une 128 bits, et j'en passe) soient corrigés d'ici la version finale ! Car en dehors de cela, le jeu pourrait être assez complet, avec ses 24 circuits, ses 16 voitures, ses nombreux modes de jeu en solo et à deux, ou encore la possibilité d'améliorer les statistiques de ses bolides. En tout cas, pour le moment, nous resterons assez méfiants. Stunt GP doit encore faire ses preuves, comme le disaient si bien mes bulletins scolaires.

NOUVELLE CHAÎNE JEUX VIDÉO : 700 000 MEMBRES À DÉCOUPER

Passionnés de jeux vidéo ? Rejoignez la nouvelle chaîne jeu vidéo de MultiMania, le 1er portail multi-thématiques. **Jeux en réseau, infos sur les dernières nouveautés, astuces, soluces, forums et chats dédiés aux jeux vidéo** : vous avez tout en ligne pour assouvir votre soif de conquête. Un jeu vous plaît ? Vous avez envie de jouer en réseau ? Rejoignez dès maintenant les **700 000 membres déjà inscrits chez MultiMania** ! Ici, vous avez l'occasion unique de savoir vraiment ce que vous valez. Un petit conseil : avant de vous faire plein d'ennemis, faites le plein de la tronçonneuse.

MultiMania
www.multimania.fr

BIENVENUE À TOUS LES POINTS DE VUE

FCB Nathan

Par Edouard Duchamp

Kessen

GENRE : Stratégie
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Koei (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2000

Les batailles décisives ont été nombreuses dans l'Histoire du monde. Dans celle du Japon plus précisément, nous avons eu Sekigahara, un moment déterminant pour le pays tout entier.

Une ligne d'arquebusiers vient de défaire un avant-poste entier de vos ennemis.

Entre 1534 et 1582 vécut au Japon un personnage de légende, dont nous vous avons déjà parlé dans le casting d'Onimusha. Si vous n'avez pas encore deviné, ou que vous n'avez pas encore lu cette page, nous sommes obligés de vous présenter le grand Oda Nobunaga. Dans Onimusha, il est présenté comme un personnage satanique et dangereux. Ici, il est présenté tel qu'il l'a été dans l'Histoire, à savoir le shogun qui a permis de réunifier le Japon. Dans Kessen, on propose au joueur de revivre la reconquête de la moitié ouest du Japon par le grand Nobunaga dans un jeu de stratégie d'un nouveau genre : la simulation grand spectacle.
Même s'il ne s'agit pas de football ici, on en est pourtant réduit à vous parler de cette lutte entre les rouges et les bleus. À l'écran, vous êtes les bleus, et devez à chaque fois vaincre les rouges. Comme une partie de Risk classique, vous disposez de troupes qui peuvent se déplacer plus ou moins librement selon la configuration du terrain. Une fois en déplacement, ces troupes auxquelles vous avez donné la direction à suivre vont forcément finir par rencontrer des troupes ennemies. À ce moment-là, ce sera encore à vous de décider ce qu'il faudra faire. Les actions seront diverses et dépendront du type d'unité que vous commanderez. Les archers pourront faire s'abattre un mur de flèches sur vos ennemis avant que ces derniers ne puissent réagir, les arquebusiers seront parfaits contre les cavaliers ennemis, et enfin vos fantassins pourront charger brutalement. La grande force de Kessen, c'est de proposer des séquences de combat avec plus d'une cinquantaine de soldats à l'écran simultanément. Wargame grand spectacle donc, Kessen est de plus assez facile d'approche et consistera en une initiation idéale pour tous ceux qui n'ont jamais osé se frotter à ce genre.

Le design des troupes est tout juste hallucinant.

Par Kendy Ty

WipEout Fusion

Quoi de neuf au pays de WipEout ? Plus de vitesse, plus de vaisseaux, plus de pistes… Et sinon ? Moi, ça va et vous ?

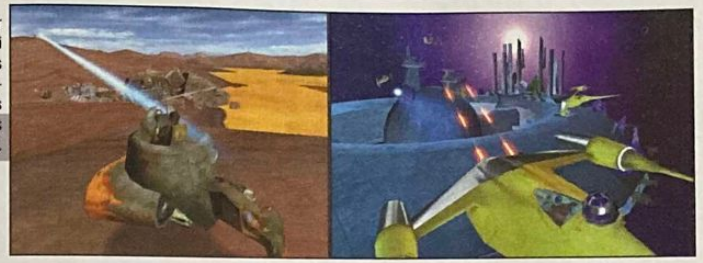
Même si ce nouvel opus offre quelques innovations, ça reste du WipEout pur jus !

GENRE : Course futuriste
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Psygnosis Studio Liverpool (G.-B.)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en mars 2001

Design impeccable, ambiance futuriste, on parle bien de WipEout !

Cet épisode sera le quatrième WipEout de la série, si l'on met de côté la version « compile » sortie uniquement dans les autres pays européens. Pour trancher avec les précédents opus, WipEout Fusion décide de se distinguer sur bien des points. En effet, il dispose désormais de quarante-huit paramètres liés à l'inertie des prototypes, en échange de sept pour les anciennes moutures. De plus, les designs des véhicules futuristes ont subi de légères modifications esthétiques, se rapprochant plus des machines de Star Wars Racer, avec d'énormes turbines de propulsions sur les côtés du cockpit. Bonjour l'influence cinématographique de *La Menace Fantôme* ! Autrement, pour ce qui relève de la prise en mains, l'interface de jeu propose maintenant un pilotage dans le sens vertical, ce qui vous permet de gérer la hauteur de votre vaisseau en sus de la tenue de « route » de base. On devrait aussi bénéficier d'un total de trente-deux prototypes customisables en armes diverses, ainsi que vingt et un circuits aux tracés très ouverts. Pour chacune des pistes, les graphistes ont utilisé en moyenne 150 000 polygones avec un débit de 60 images par seconde pour la version américaine et 50 pour l'européenne. Et si on ajoute à cela un nouveau moteur de calculs physiques ainsi que des dommages plus réalistes, on obtient au final un titre qui devrait apporter un second souffle à un WipEout un peu trop surexploité. Pour le verdict final, rendez-vous dans cinq mois pour un futur Travelling placé sous le signe de la vitesse et du modernisme.

Par Grégory Szriftgiser



Star Fighter gèrera aussi bien les environnements planétaires que spatiaux.

La licence Star Wars, à plus forte raison celle de la Menace Fantôme, n'a jamais vraiment débouché sur de grands titres PSone. Avec Starfighter, la relève PlayStation 2 semble, enfin, attirante !

Vana Sage sera l'une des trois pilotes disponibles : mercenaire, elle pilote le Guardian, ultra-rapide et furtif.

Star Wars Episode One : Starfighter

On l'a entraperçu au détour du stand Lucas à l'E3 dernier, à Los Angeles. Nous savions que LucasArts développait des jeux à licence Star Wars sur PlayStation 2 et le fantasme d'un bon jeu de tir dans l'univers des Jedi et des Banthas nous titillait toujours, insatisfaits que nous étions des productions PSone du studio. Star Fighter, fort heureusement, semble bien décidé à relever le niveau, et ses développeurs maintiennent un secret suspect à son égard, lâchant peu de photos d'écran et d'informations… Habitué à douter de prime abord de la qualité des jeux LucasArts sur PSone, nous voilà pourtant très enthousiastes vis-à-vis de ce qu'on a pu voir de ce shoot PlayStation 2.

Le souffle épique ?

C'est bien ce qu'on en attend : des batailles endiablées, la PlayStation 2 devant permettre l'affichage de myriades de fighters, tous blasters dehors ! Star Wars Episode One : Starfighter sera, en effet, un shoot scénarisé, dont l'action se déroulera pendant la période du premier épisode. Vous devrez aider à sauver la planète Naboo de la menace que représente la Fédération du Commerce. Au total, ce sont 20 vaisseaux et 14 environnements qui sont prévus, des premières défenses à la surface de Naboo jusqu'à l'assaut final du vaisseau amiral de la Fédération. Vous aurez le choix entre trois pilotes : Rhys Dallows, Vana Sage ou Nym (ce dernier étant extraterrestre), qui travailleront de concert. Pas très enclins à sympathiser à la base, ces 3 personnages seront unis par leur haine commune pour la Fédération. Le scénario, totalement original et entrecroisé avec celui du film, permettra de découvrir au fur et à mesure de nouveaux éléments. Il a d'ailleurs fait l'objet d'un story-board de toute beauté. Très proche conceptuellement de Rogue Squadron (sorti sur PC il y a quelque temps), Starfighter semble bien désireux de racheter les erreurs passées de LucasArts sur PSone ! Un nouveau départ pour Star Wars sur PS2 ? Enfin.

GENRE : Shoot spatial
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : LucasArts (États-Unis)
SITE INTERNET : www.lucasarts.com (en anglais)
DISPONIBLE début 2001

Espérons qu'un mode Replay ou qu'un grand choix de caméras permettra de vivre l'action comme on le souhaite.

Travaux préparatoires

Comme toujours, un jeu dans l'univers de Star Wars se doit de respecter à la lettre ce que l'ami Georges a comme vision de sa création. Les travaux préparatoires de design, de story-boarding et de concept sont donc particulièrement poussés… et donnent lieu à de superbes illustrations.

Par Dave Martinyuk

Street Fighter EX 3

Du neuf avec de l'ancien

On pensait la voir arriver avec les premiers jeux de la PS2, et la voilà repoussée. Un peu… Il faudra donc attendre encore quelque temps avant de s'essayer à la version la plus aboutie - et c'est bien logique - des Street Fighter EX. Voici une petite page de casting pour vous faire patienter…

GENRE : Jeu de combat
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Arika Japon (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom.com/ps2
DISPONIBLE en février 2001

SF EX 3 est un jeu qui ne révolutionne pas le genre, c'est une certitude. Lorsqu'on le découvre, on se dit - non sans amertume parfois - que ce nouvel épisode ressemble beaucoup au précédent, sorti sur PSone, et qu'il n'apporte somme toute pas grand-chose, au-delà de ses polygones mieux lissés et de ses personnages forcément plus agréables à regarder. Doit-on pour autant bouder ce titre ? Après moult parties sur la version japonaise, j'aurais tendance à dire non, que ce serait gâcher bien tristement notre plaisir. Ce qui est sûr, c'est que SF EX 3 s'adresse aux amoureux de la série. Il n'y en a peut-être pas tant que ça, mais sous son aspect « simple », ce titre cache des trésors de fun et de jouabilité. Comme si Arika, l'équipe à la base du jeu (composée d'ex-membres de Capcom et de Square) avait compris que l'intérêt d'un jeu - et a fortiori d'un jeu de combat - réside dans le plaisir que l'on éprouve à s'y essayer. Point. Alors certes, certains pesteront contre le manque d'innovations, les graphismes pas toujours très détaillés ou je ne sais quoi encore, mais lorsqu'on s'essaie au jeu, le constat est clair : on ne s'ennuie pas. Reste à voir si ce sera valable pour la version française…

Le même en mieux ?

L'avantage de voir venir certains jeux PS2 plus tard chez nous, c'est de les découvrir parfois quelque peu améliorés par rapport aux versions originales japonaises. On a vu ça avec Tekken Tag ou DoA2 (au niveau de l'aliasing et/ou du nombre d'options disponibles) et on peut espérer qu'avec SF EX 3, ce soit la même chose. Je pense surtout aux ralentissements dont souffrait la version japonaise, qui s'en sortait plutôt mal lorsque trop d'éléments apparaissaient en même temps à l'écran (les ralentissements étaient flagrants pendant le générique de fin, où l'on doit abattre le plus grand nombre possible d'ennemis). Sorti de là, SF EX 3 reste un jeu assez simple au niveau de la réalisation, qui ne tire que moyennement parti des capacités de la PS2 (c'est un des tout premiers titres à avoir vu le jour sur cette console). Au-delà des commandes ultra-précises et du plaisir de jeu que l'on en tire, ne vous attendez donc pas à prendre une claque graphique magistrale, hormi certains super-pouvoirs, assez impressionnants lorsqu'ils explosent en tourbillons de particules et de lumière. On espère évidemment que le jeu sera aussi rapide que dans sa version 60 Hz. Dans le cas contraire, la déception risque d'être grande…

Le mode Histoire vous impose parfois des épreuves particulières, comme combattre trois personnages en même temps.

Dhalsim possède une allonge définitivement étonnante…

La boule d'énergie sur le poing de Sagat va se transformer en point de douleur intense sur Vega.

Équipe Capcom ou Arika ?

On peut diviser les personnages de la série des SF EX en deux grandes catégories : les persos Capcom et les persos Arika. Arika, équipe affiliée à Capcom, a puisé dans la vaste réserve de personnages du célèbre développeur pour faire de ce soft un épisode de Street Fighter à part entière. C'est ainsi que l'on retrouve Zangief, Dhalsim, Ken, Ryu, Chun-Li, etc. Que des figures connues donc. À côté d'elles se trouvent des personnages plus originaux et qui se jouent parfois de façon fondamentalement différente (Sharon, Hokuto, Vulcano Rosso…). Ce sont des combattants créés par Arika qui méritent également toute notre considération.

Gaëtan
critique gastronomique
sur serialweb

serialweb.com • LE SITE DE SORTIES DES GENS QUI SORTENT RESTAURANTS
ART FÊTES BARS FILMS DISQUES PEOPLE ETC.

Les Tops PlayStation 2

PS2

PlayStation 2

Combattez en duo, choisissez vos favoris parmi plus de 20 personnages ! Il faudra mériter le droit de jouer avec eux, car beaucoup ne se dévoileront qu'au fil du jeu, assurant ainsi une grande durée de vie. Jamais la série n'aura connu d'aussi beaux décors. Modélisation des personnages recherchée, coups d'un réalisme à couper le souffle, scènes cinématiques d'une grande qualité...

D'une maniabilité exemplaire, ce Ridge Racer V offre le graphisme le plus élaboré de la série. Des bolides rutilants, des carrosseries sexy des effets spéciaux, reflets et autres animations, différents modes de jeu pour une durée de vie irréprochable. En effet, remporter le mode Grand Prix demandera beaucoup d'adresse. Ensuite, les plus furieux pourront se mesurer à 2 en écran splitté.

Glisser et foncer à toute vitesse sur les tremplins avant de s'envoler : 9 circuits, des sensations fortes garanties et une impression de vitesse hallucinante, un mode "Tour du monde" dans des décors exotiques et glacés ! Dans la peau d'un des huit surfeurs, goûtez au plaisir de la glisse, en solitaire ou contre d'autres allumés de la glisse extrême !

Mise à jour des joueurs et des équipes, animations plus riches et plus fluides, prise en main améliorée et bande-son toujours plus percutante, ensemble des Motion Captures, qui permettent d'obtenir des animations réalistes réalisés avec la participation de Hidetoshi Nakata. Vous en prendrez plein les yeux et les oreilles. De 1 à 4 joueurs.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

- 49 **MICROMANIA ANGERS** NOUVEAU — C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
- 77 **MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** NOUVEAU — C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

PARIS

- 75 **MICROMANIA FORUM DES HALLES** — 1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 **MICROMANIA MONTPARNASSE** — 126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 **MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** — Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - 75008 Paris Tél. 01 42 56 04 13
- 75 **MICROMANIA OPÉRA** — Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris Tél. 01 40 15 93 10
- 75 **MICROMANIA ITALIE 2** — C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 **MICROMANIA ÉOLE** — Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 **MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** — Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

- 77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** NOUVEAU — C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
- 72 **MICROMANIA LE MANS SUD** NOUVEAU — C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

RÉGION PARISIENNE

- 77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** — C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 **MICROMANIA VÉLIZY 2** — C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** — C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux Tél. 01 30 43 25 23
- 78 **MICROMANIA PLAISIR** — C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes Tél. 01 30 07 51 87
- 78 **MICROMANIA MONTESSON** — C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 **MICROMANIA LES ULIS 2** — C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 **MICROMANIA ÉVRY 2** — C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
- 84 **MICROMANIA AVIGNON SUD** NOUVEAU — C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40
- 14 **MICROMANIA CAEN** NOUVEAU — C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82
- 92 **MICROMANIA LA DÉFENSE** — C. Ccial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 **MICROMANIA BEL'EST** — C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 **MICROMANIA PARINOR** — C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 **MICROMANIA ROSNY 2** — C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 **MICROMANIA LES ARCADES** — C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand Tél. 01 43 04 25 10
- 94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** — C. Ccial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel Tél. 01 45 15 12 06
- 94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** — C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 59 **MICROMANIA VALENCIENNES** NOUVEAU — C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79
- 44 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN** NOUVEAU — C.Ccial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70
- 94 **MICROMANIA CRÉTEIL** — C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 **MICROMANIA BERCY 2** — C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont Tél. 01 41 79 31 61
- 94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY** — C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois Tél. 01 53 99 18 45
- 95 **MICROMANIA CERGY** — C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 **MICROMANIA ANTIBES** — C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 **MICROMANIA CAP 3000** — C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var Tél. 04 93 14 61 47

funradio

En partenariat avec FUN RADIO • Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter : Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)...
Et les soluces des tops : Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64), Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

- 06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** — C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 **MICROMANIA VITROLLES** — C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 **MICROMANIA AUBAGNE** — C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 **MICROMANIA LA VALENTINE** — C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 **MICROMANIA LE MERLAN** — C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45
- 21 **MICROMANIA DIJON** — C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE** — C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 **MICROMANIA MONTPELLIER** — C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97
- 44 **MICROMANIA NANTES** — C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
- 45 **MICROMANIA ORLÉANS** — C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE** — C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle Tél. 02 38 22 12 38
- 51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** — C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 **MICROMANIA NANCY** — C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** — C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 **MICROMANIA RONCQ** — C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 **MICROMANIA LEERS** — C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 **MICROMANIA EURALILLE** — C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 **MICROMANIA LILLE V2** — C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq Tél. 03 20 05 57 58
- 62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE** — C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** — C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 **MICROMANIA STRASBOURG** — C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 **MICROMANIA ILLKIRCH** — C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 **MICROMANIA MULHOUSE** — C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 **MICROMANIA ÉCULLY** — C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU** — C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST** — Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 **MICROMANIA SAINT-GENIS** — C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 **MICROMANIA LE MANS** — C. Ccial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91
- 74 **MICROMANIA ANNECY** — C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER** — C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 **MICROMANIA MAYOL** — C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 **MICROMANIA GRAND-VAR** — C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var Tél. 04 94 75 32 30
- 84 **MICROMANIA AVIGNON** — C. Ccial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE — LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

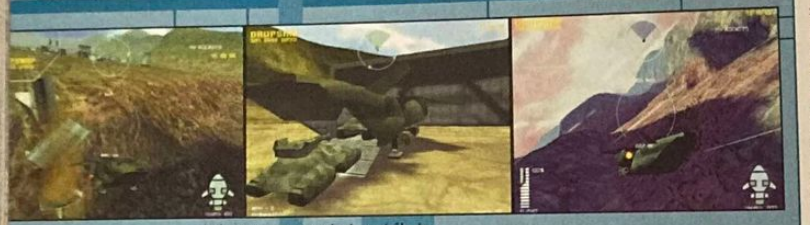
Par Jean Santoni

Dropship

Après Kessen, les jeux smarts arrivent sur PlayStation 2. Dropship devrait faire partie de ceux-là. La guerre sur PlayStation 2 commencera durant l'été 2001 et viendra de Grande-Bretagne.

GENRE : Shoot spatial
EDITEUR : SCEE
DÉVELOPPEUR : Camden Development Studio (G.-B.)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en été 2001 !

Pour le moment, on ne peut pas vraiment dire que les développeurs aient pris des risques démesurés pour nous surprendre sur PlayStation 2. Ils y vont tout doux, à grands coups de jeux de baston, de jeux de caisses en tout genre, et bien sûr de simulations de sport (ah, les valeurs sûres, un bon bouclier financier ça, madame). On trempe son gros orteil dans l'eau avant de piquer une tête, en somme. Bon, sur ce coup-là, je vous l'accorde, je suis peut-être un peu impatient mais bon, on ne s'achète pas une 128 bits à 3000 balles pour se taper les mêmes trips que sur une 32 bits. Moi, j'veux du neuf, du vrai, nom de dieu !



Le joueur pourra prendre le contrôle de différents engins terrestres et aériens.

L'un des points forts de ce titre : le déploiement de troupes en temps réel. Classe.

De paysages qui n'ont rien à envier à ceux des meilleurs simulateurs de vol PC. Notez la profondeur de champ.

Des dogfights tactiques mâtinés de S.F.

On nous promet un système de communication assez poussé avec ses ailiers et le QG.

Minute culturelle...

Camden Development Studio a été fondé en 1995. Jusqu'à présent, cette équipe a exclusivement bossé sur PlayStation avec Psygnosis. On lui doit principalement des petites productions de série B qui ont surtout fait carrière sur le marché de l'occasion, les plus connus étant Kingsley's Adventure, un action-RPG médiéval mettant en scène un petit renard, et Team Buddies, un jeu de stratégie temps réel assez délirant (surtout par ses dialogues) mais un peu limité. Dernière petite précision qui n'a pas grand-chose à voir avec l'historique du studio : le support utilisé pour Dropship ne sera pas un CD mais un DVD. Voilà, vous savez pratiquement tout.

Keep the faith....

En attendant des titres super-originaux qui feront vivre aux joueurs des expériences ludiques inédites, on trouve quand même des jeux qui reprennent un concept connu tout en cherchant à innover un minimum. Dropship fait partie de cette catégorie. Ce titre développé par Camden Development Studios (Kingsley's Adventure) se définit comme un Ace-Combat-like ultra-poussé combinant tactique militaire et phases de shoot pur et dur. Comme le veut la coutume, le joueur tiendra le rôle d'un jeune pilote qui devra au péril de sa vie repousser une invasion à bord de différents engins futuristes aériens et terrestres. Okay, flinguer du zinc, on connaît, mais en ce qui concerne l'aspect tactique, Dropship intègre des éléments réellement intéressants comme par exemple le déploiement en temps réel de troupes sur le champ de bataille, la demande de soutien aérien, de soutien d'artillerie ainsi qu'une gestion poussée des communications radio avec son état major, ses ailiers ou encore l'infanterie... un peu comme dans les simulateurs de combat PC. Hé, hé, là, ça devient tout de suite plus excitant. Les missions, quant à elles, consisteront bien sûr à causer un maximum de pertes à l'ennemi mais aussi à surveiller l'avancée des troupes, à infiltrer le plus discrètement possible des zones stratégiques, et à effectuer des opérations de sauvetage. Lorsque ce titre a été annoncé, il y a un peu plus de huit mois maintenant, les photos qu'on nous avait envoyées faisaient vraiment pitié. Heureusement, la situation a évolué de manière significative, voire spectaculaire. Le moteur 3D génère des paysages immenses, pouvant atteindre une superficie de plus de 40 kilomètres carrés ! Nous avons vu quelques vidéos sur le Net, et c'est réellement impressionnant : les textures frisent le photo-réalisme, les reliefs ont un aspect très naturel (il n'y a plus cet aspect polygonal comme sur 32 bits), la distance d'affichage est tout bonnement hallucinante (aucun clipping), et le moteur gère des effets spéciaux assez complexes comme l'environnement mapping en temps réel (réflexion du décor sur la carlingue des zincs) et des nappes de nuages volumétriques (ça, très peu de jeux PC le font !). Hélas, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Dropship est loin de sa phase finale de développement ; Camden Studio travaille d'arrache-pied sur l'optimisation des modèles physiques, les scripts des missions et les routines d'Intelligence Artificielle. En clair, il va falloir patienter bien gentiment jusqu'à l'été prochain. Ouinnnn !

LEÇON DE CHOSES N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

MEUBLE pour console PlayStation 2™

NOUVEAUTE !!!

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Câle pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY *Meuble vendu seul (consoles, jeux et accessoires non fournis)

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

Par Dave Martinyuk

La PlayStation 2

Atouts, faiblesses et projections sur l'avenir

La PS2 est une machine qui aura fait couler beaucoup d'encre et alimenté pas mal de polémiques. Que penser, alors, de cette console révolutionnaire que d'aucuns comparent à un casse-tête sans nom, tandis que d'autres ont pleine confiance en ses capacités, en son avenir ? Ces quelques pages sont là pour vous aider à y voir plus clair.

Attendue de pied ferme par une foule compacte, la PS2 s'est vendue comme des petits pains le jour de sa sortie au Japon, le 4 mars dernier.

La PS2, rappelons-le, n'est pas une console ordinaire. Elle abrite en son cœur deux processeurs uniques : l'« Emotion Engine » (processeur 128 bits cadencé à près de 300 MHz) et le « Graphics Synthesizer », dédié aux graphismes. Ce sont ces deux éléments, principalement, qui constituent le noyau de la bête. Et ce sont eux que les développeurs doivent apprendre à maîtriser. Leur fabrication même a posé quelques problèmes à Sony, ces éléments réclamant une technologie particulièrement pointue et des usines spécialisées à même de les fabriquer à la bonne cadence. Ce n'est donc plus un secret pour personne : la PS2 est une machine difficile à maîtriser. Depuis sa sortie au Japon en mars (et même un peu avant, les développeurs ayant eu évidemment accès à la technologie PS2 « en amont » pour développer en avance certains de leurs titres) la nouvelle console de Sony fascine, intrigue… et fait peur aussi. Elle fait peur car, contrairement aux machines de ses concurrents (la Dreamcast bien sûr, mais aussi la Xbox, prévue pour l'an prochain, ou encore la GameCube de Nintendo, même si pour le moment, on parle de caractéristiques visibles seulement sur le papier), la PS2 ne possède pas une architecture « aisée », basée sur des outils de développement déjà connus, des lignes de code déjà maîtrisées (on pense aux libraires « Direct X », notamment). Autrement dit, lorsqu'on se penche plus avant sur les entrailles de la PS2, on apprend à redevenir humble, à réviser sa copie depuis le début. Il faut réapprendre un tas de choses et laisser de côté un certain nombre d'acquis. C'est bien ce qui fait de cette machine une inconnue à plus d'un titre, nul ne sachant avec certitude ce qu'elle peut nous réserver…

Un succès obligé ?

La PS2 paraît vouée au succès et ce pour une bonne et simple raison : parce qu'il le faut. Sony a déployé des moyens colossaux derrière sa machine, et jusqu'à maintenant, le public semble avoir suivi le train du progrès les yeux fermés. La sortie de la PS2 au Japon et aux États-Unis a fait figure de véritable événement, et il y a de fortes chances pour qu'en Europe, le même schéma se reproduise. On imagine mal dans ces conditions que la PS2 puisse nous décevoir ad vitam aeternam, démantelant un empire Sony désavoué tandis que les foules en colère manifestent dans les rues, partout dans le monde. Car oui, jusqu'à présent, la PS2 ne nous a pas encore estomaqués, nous décollant la rétine devant la qualité de ses graphismes ou nous propulsant dans la stratosphère de l'univers ludique avec des jeux d'une complexité et d'un intérêt jamais vus jusqu'alors. On sait toutefois une chose : la PS2 en a dans le ventre, et ce n'est qu'une question de temps avant de voir arriver des jeux qui exploitent enfin correctement cette machine (bien que SSX et Tekken amorcent clairement la tendance). La question est toutefois : oui, mais combien de temps va-t-il alors falloir attendre ? Et combien de titres sortiront finalement du lot ? À ces questions, il existe un certain nombre de pistes, faisant office d'autant d'éléments de réponses.

Tout d'abord un constat : ce sont les développeurs les plus « gros », les plus importants, qui ont le plus de chances d'apprendre à maîtriser correctement la PS2. À ceci une raison : apprendre à connaître cette machine réclame du temps, de l'argent et une main-d'œuvre nombreuse et qualifiée. Les petites structures peuvent difficilement supporter de telles contraintes. Il n'est donc pas surprenant de se rendre compte que les jeux qui se démarquent quelque peu sur PS2 soient les produits de développeurs tels que Namco (Tekken Tag Tournament) ou encore Sony, évidemment (Gran Turismo 3). On attend évidemment avec impatience Squaresoft (Final Fantasy) au tournant… On pourrait presque ici faire un parallèle avec l'industrie du cinéma. Les éditeurs majeurs, c'est Hollywood, les gros budgets, les stars, le strass et les paillettes… L'attention se portera tout naturellement sur eux, car ce seront eux qui sauront le mieux mettre en valeur leurs produits et faire porter leur voix. À côté de cela, il y a le « cinéma indépendant » ; comprendre : les petits éditeurs. Ceux-là devront faire preuve d'ingéniosité pour se démarquer, un jeu n'ayant pas nécessairement besoin de flirter avec les limites techniques de la machine sur laquelle il tourne pour être considéré comme intéressant, ou bien ils demeureront dans l'ombre. Reste ensuite la motivation et le courage de chacun, qui feront, au-delà des moyens financiers mis en œuvre, sans doute toute la différence…

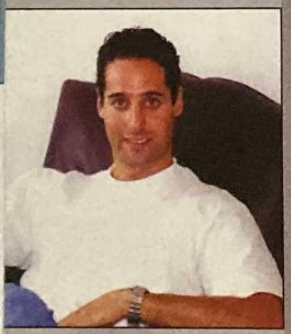
Le point de vue des développeurs

Les développeurs tiennent des discours différents lorsqu'il s'agit d'aborder le sujet de la PS2. L'éventail des réactions est large, allant de l'enthousiasme certain à la déception profonde. Lorne Lanning, d'Oddworld Inhabitants (L'Odyssée d'Abe, L'Exode d'Abe) a semble-t-il rencontré pas mal de difficultés en développant Munch's Oddysee sur PS2. Son a priori était pourtant plus que positif lorsqu'a été présentée la PS2, admettant que « Sony a dépassé nos espérances ». Mais comme il le précisait déjà alors, « il est toujours difficile de comparer des chiffres avec des performances réelles (…) Tout dépendra finalement des outils mis à notre disposition et de la créativité des développeurs eux-mêmes ». Toujours est-il que, le temps passant, les difficultés rencontrées ont été nombreuses et Lorne Lanning l'a fait savoir haut et fort, arguant que les problèmes d'aliasing ou l'insuffisance de VRAM (4 MB seulement : c'est un point qui a été souvent souligné) n'étaient pas de son ressort et qu'il n'avait pas à perdre de temps à combler ces

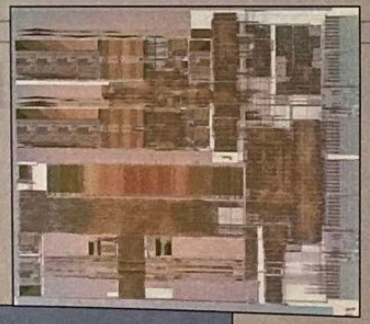
Coup de tonnerre dans le microcosme des jeux vidéo : les créateurs de la saga Oddworld ont abandonné le développement de L'Odyssée d'Munch sur PS2. Et ils s'en expliquent clairement !

La PS2 d'un point de vue technique

En plus de flatter les yeux, les jeux PS2 flattent également les oreilles grâce à la connectique complète pour lire les pistes DTS Dolby Digital des DVD vidéo.
L'Emotion Engine de la PS2, créé en collaboration avec Toshiba, est un processeur 128 bits cadencé très exactement à 294,912 MHz. Il est divisé en cinq unités distinctes, qu'il faut savoir faire travailler ensemble. Pour les initiés, on pourrait parler de MIPS III, d'unités de calculs vectoriels ou de décodage MPEG-2, mais ce serait rentrer dans des considérations techniques bien trop obscures. Couplé au Graphics Synthesizer (qui reçoit les informations de l'EE et les « traduit » à l'écran), la PS2 est donc une machine qui réclame une gestion simultanée de nombreux composants (imaginez un PC dans lequel il faudrait gérer en même temps plusieurs cartes graphiques), ce qui explique en grande partie pourquoi c'est une machine si difficile à maîtriser… De nombreuses fonctions avancées de la PS2 sont pour le moment souvent laissées dans l'ombre. On pense tout particulièrement aux NURBS, qui permettent l'utilisation de courbes de Bézier, pour des formes arrondies parfaites, aux calculs vectoriels ou encore à l'anti-aliasing (voir texte principal). À côté de cela - on l'a souvent dit - les 4 MB de VRAM (mémoire vidéo) sont souvent jugés insuffisants par la plupart des développeurs. Comme on le voit, la PS2 reste donc une machine aussi intéressante que compliquée, et seuls les meilleurs sauront en tirer véritablement parti.



Jason Rubyn, créateur de Crash Bandicoot, apprend à maîtriser la PS2 dont les capacités sont, selon lui, incroyables.



Voilà l'allure de l'Emotion Engine, le micro-processeur au cœur de la PlayStation 2.

SSX, ou comment E.A. fait la première démonstration des capacités de la console.

fiche numéro 1

RidingZone.com
Toute la glisse, sans l'yaourt

MATÉRIEL : un balai, une vieille paire de pompes, une bombe de peinture, une bouteille de produit vaisselle.

PRÉPARATION : 1/ bombez votre vieille paire de chaussures, histoire de leur donner un look plus fun.
2/ étalez, à l'abri des regards indiscrets, le savon liquide dans une allée peu fréquentée de votre supermarché…

La PlayStation 2

Les créateurs de Crash Bandicoot abandonnent le marsupial pour se lancer dans une aventure PS2 encore secrète.

« manques ». C'est ainsi que le développement de Munch's Odysee a été annulé sur PS2 pour être reporté sur Xbox. Microsoft a dû, de surcroît, faire une proposition on ne peut plus intéressante à Oddworld Inhabitants... Sur ce coup, Microsoft gagne une bataille mais pas encore la guerre. En tout cas, on se rend bien compte qu'avec la temps, les rivalités entre majors du jeu vidéo vont devenir de plus en plus importantes.

D'autres développeurs sont heureusement plus enthousiastes comme par exemple Jason Rubin et Andy Gavin, de Naughty Dog (Crash Bandicoot). Ils expliquent ainsi que « les capacités de textures de la PS2 sont très compliquées. Nous avons passé plus de deux mois à simplement évaluer les possibilités qui nous étaient offertes à cet égard, et nous pensons désormais avoir trouvé de bonnes solutions ». Selon Jason Rubin, c'est parce que les premiers jeux PS2 n'ont pas eu le temps de se pencher sur ce problème que certains « scintillent » horriblement. Mais avec du temps et des efforts, on peut le contourner. Les créateurs de Naughty Dog sont donc confiants et pensent même que la façon de travailler sur PS2 peut finalement être redoutable : « La PS2 est certes une machine " difficile ", mais ce n'est pas à cause de son architecture. Non, elle est difficile à programmer car il y a plus de nouvelles choses à exploiter dessus que jamais auparavant (...) Les obstacles techniques sont intéressants et représentent un challenge pour l'industrie. La technologie change vraiment. La structure « multiprocesseur » de la PS2 lui permet de gérer de nombreuses choses en même temps lorsqu'elle est bien programmée, et au final, cette machine est encore bien plus puissante qu'on ne l'imagine ». Comme on le voit, les avis concernant la PS2 sont donc divergents. Au final, évidemment, le temps qui passe sera le meilleur juge... les jeux et par conséquent les joueurs feront la différence.

Le point de vue de Sony

Le point de vue de Sony est avant tout celui de Ken Kutaragi, père de la PlayStation 1 et 2, qui mieux que tout autre sait de quoi il parle. D'après lui, les premiers jeux PS2 n'utilisent la console qu'à 25 % de ses capacités, au mieux. Il faudra attendre encore une bonne année - donc Noël 2001 - avant de voir arriver des titres qui commencent à exploiter vraiment la console. Comme le précise Kutaragi : « Le hardware de la console est défini maintenant. Mais la technologie ne se résume pas à cela. Il y a aussi le middleware et le software qui évoluent tout le temps ». Middleware, software, mais qu'est-ce donc ? Le software se devine facilement : ce sont les jeux. Le middleware, lui, décrit en général un produit qui sert de « passerelle » entre deux applications. Plus largement, ici, on peut parler d'outils de développement qui servent ensuite à créer plus facilement des jeux. Il y a un kit de développement de base, fourni par Sony à tous ses développeurs tiers, mais certains outils spécifiques peuvent venir s'y adjoindre. De nombreuses sociétés proposent leurs propres solutions complémentaires. Citons par exemple l'accord passé entre Sony et Alias/Wavefront concernant le « Maya Real Time Software Developer's Kit », qui servira à 989 Studios (un studio affilié à Sony) pour la création de ses futures simulations de sport. Ken Kutaragi croit dur comme fer à la réussite de la PS2, évidemment, et prédit qu'« elle deviendra une plate-forme bien plus puissante qu'on l'imagine à présent ». Il faudra selon lui attendre 2005 avant que la console ne commence à atteindre ses limites. Alors, peut-être, un successeur à la PS2 sera envisagé si les développeurs en ressentent le besoin... La courbe de progression d'une console, sa maîtrise, se jouent sur plusieurs années. Il suffit de voir ce qui s'est passé avec la PlayStation première génération qui, sortie fin 94 au Japon, n'a donné le meilleur d'elle-même que deux ou trois ans plus tard. Il faut s'attendre au même schéma en ce qui concerne la PS2 même si, évidemment, on attend qu'elle fasse ses preuves plus rapidement. L'année 2001, avec les jeux « deuxième génération », sera évidemment déterminante.

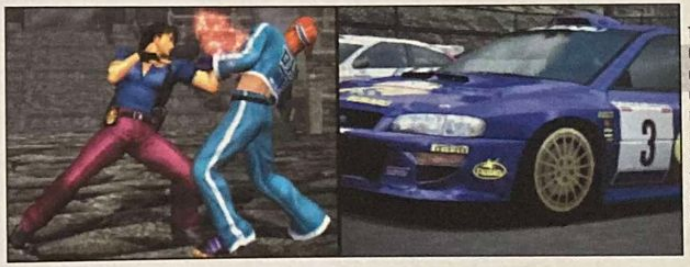
Les différences entre les versions européenne et japonaise en termes d'aliasing. Une version pour l'Europe (en haut) bien plus réussie.

Un pari sur l'avenir

La PS2 est une machine au capital « rêve » encore important. Il y a eu et il y a encore des problèmes lorsqu'on parle de programmation sur cette machine, mais il semblerait en effet que le temps suffise pour y remédier. Prenons le problème de l'aliasing par exemple, dont on a beaucoup entendu parler lorsque sont arrivés les premiers jeux PS2. Ces difficultés ont été en partie ou totalement résolues lorsque les titres qui en souffraient ont bénéficié d'un temps de développement plus important. Il suffit de comparer, par exemple, les versions japonaises et européennes de Tekken Tag ou de Dead or Alive 2 (jeux qui, sortis plusieurs mois plus tard chez nous, bénéficient d'un anti-aliasing plus prononcé) pour en être persuadés.

La PS2 est une machine évolutive, sur laquelle se brancheront différents périphériques. D'ores et déjà, un disque dur est prévu, qui sortira cet hiver au Japon. Il sera externe pour nos amis nippons, et sans doute interne pour les versions américaines et européennes de la console (le design étant quelque peu différent, un espace supplémentaire est inclus dans les versions « occidentales » de la console). À ce propos, Ken Kutaragi précise : « Nous visons à commercialiser un produit d'une capacité de 10 Gigas, car nous voulons toucher le public le plus large possible. Cependant, il risque d'y avoir de « gros consommateurs ». À ceux-là, nous pourrons peut-être proposer des disques de plus grandes capacités, de 40 à 50 Gigas ». Avec de telles capacités de stockage, la PS2 devient un véritable ordinateur. Reste à voir de quelle façon le disque dur sera exploité... Cela passera sans aucun doute par l'accès à Internet. Le Japon restera encore cette fois une vitrine de prédilection pour voir de quelle façon les choses évoluent. La France, encore pas mal en retard au niveau des réseaux à haut débit individuels s'intéressera à l'aspect « online » des jeux PS2 un peu plus tard (l'ADSL explose néanmoins). Considérés à juste titre comme assez chers, la PS2 et les jeux proposés à une moyenne de 399 francs sont « victimes » de leur jeune âge. Un parc installé réduit de PS2 empêche d'amortir les coûts à grande échelle. Fin mars 2001, les prévisions de Sony sont de voir sur le marché mondial un peu plus de 11 millions de PS2. Comparé aux 80 millions estimés de PS et PSone à la même date, ce chiffre est évidemment réduit, mais il faut laisser le temps au temps, comme on dit... De plus, un jeu PS2 coûte plus cher (il n'est pas rare qu'un « gros » jeu coûte entre 15 et 20 millions de francs) et est plus compliqué à développer. Au final, il ne faut donc pas s'attendre à une baisse de prix spectaculaire à court terme. Le marché doit s'étendre auparavant... Toutes ces précisions données, nous espérons que vous avez désormais une vision plus claire de ce qu'est réellement la PS2 et de ses potentialités. Comme nous l'avons déjà précisé - et vous l'avez sûrement bien compris - désormais le temps sera seul juge, et le talent des développeurs comptera évidemment essentiellement dans le succès de la PS2.

La version japonaise des futurs modem et disque dur de la PS2 seront externes. Par contre, en Europe et aux États-Unis, ils se connecteront à l'intérieur de la console.



Tekken Tag et GT3 prouvent que seuls les développeurs majeurs peuvent actuellement tirer parti des capacités de la console.

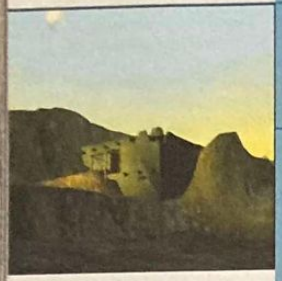
La campagne de lancement

Les créatifs publicitaires sont des gens merveilleux. Non, sans blague, ils ont tout compris à la vie. De vrais poètes des temps modernes, ces gars-là. Tenez, prenez une simple console comme la PS2. Nous, pauvre joueurs lambdas, ne voyons dans cet objet qu'une simple machine faisant tourner un truc rond et brillant sur lequel est gravé un jeu vidéo. Bien, on a tout faux ! Parce que pour un créa', la PS2 c'est « la console la plus puissante au monde : elle possède une puce révolutionnaire, l'Emotion Engine, qui la rend capable d'actes d'Intelligence Artificielle. La machine apprend et gère de manière autonome et aléatoire les actes du joueur. La partie sera donc influencée par la personnalité de chacun et permet un renouvellement constant des obstacles proposés. On peut imaginer qu'à terme, cette interactivité pourrait permettre de marcher dans un film réel et jouer à influencer le cours de l'histoire : un grand pas vers la conquête de la réalité virtuelle ? (lalus de l'agence BDDP/TBWA, à l'occasion du lancement de la campagne de pub PS2) ». Whaou, la vache ! Comment j'l'avais par vu comme ça ma PS2. En fait, y a un être humain dedans, un mec tout petit qui fait varier le jeu en fonction de mes actions. Hé, mais finalement 3000 balles, c'est pas bien cher pour une console avec un nain dedans ! Mais fermons cette parenthèse, pour en venir au sujet qui nous intéresse ici-bas : la campagne pub pour le lancement de la PS2, en affichage et dans la presse. Diffusée du 15 au 21 novembre, elle met en avant des visuels forts au message clair : avec la PS2, toutes les sensations se vivent à la puissance 2 ! C'est trop bien la vie 2...

Rider : Olivier, responsable des goodies chez Ridingzone.com

Par Xavier Brun

Gunslinger

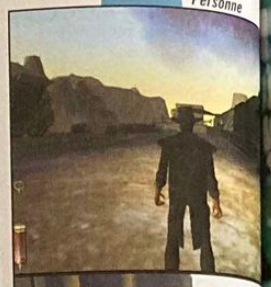


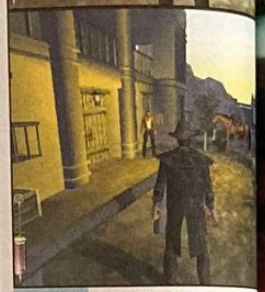
Lorsque le Far West inspire les développeurs. Une première (ou presque) pour un jeu qui reste curieusement très mystérieux.

GENRE : Action/RPG
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Surreal Software (États-Unis)
SITE INTERNET : www.surreal.com (en anglais)
DISPONIBLE printemps 2001

Dans la lignée des *Mystères de l'Ouest* ou des films de Clint Eastwood, Gunslinger est un jeu d'action/RPG dans lequel vous incarnerez un cow-boy qui a pour unique désir la vengeance. L'aventure devrait vous permettre de retrouver l'homme qui vous a trahi. Voilà pour ce qui est du point de départ de Gunslinger. Au chapitre des nouveautés pour ce titre assez original, il vous sera également possible d'incarner le personnage de votre choix. Selon que vous ayez décidé de vous mettre dans la peau d'un dangereux hors-la-loi, style Joe Dalton, ou dans celle du sauveur de la veuve et l'orphelin, vos réactions et celles des habitants que vous rencontrerez dans les villes varieront du tout au tout. Au total, vous pourrez interagir avec une douzaine de personnages, et même flirter avec une danseuse de saloon ! À la manière des westerns spaghettis de Bud Spencer et Terence Hill (les haricots blancs péteurs en moins), diverses missions vous feront progresser dans l'intrigue. On nous promet que l'atmosphère Far West sera respectée avec tous les environnements propres à l'univers des cow-boys. On retrouvera les inévitables saloons et leurs parties de poker, des villes arides où le vent chaud souffle dans les rues poussiéreuses, des bandits à cheval, et des attaques de trains et de diligences. Les capacités de votre personnage évolueront au fil des missions ; ainsi, vous deviendrez meilleur tireur, monteur, joueur… et obtiendrez de nouvelles armes. L'argent récolté (ou les objets en votre possession que vous pourrez échanger) devrait permettre d'obtenir de nouvelles capacités, et surtout de gros pétards bien plus précis.

Un train, un homme seul en plein desert... Ambiance *Mon nom est Personne*





Duel au sommet dans la grand rue. Un classique du genre.

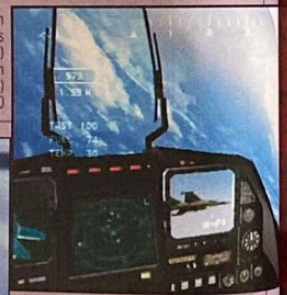
Par Jean Santoni

Top Gun

GENRE : Combat aérien
ÉDITEUR : Titus
DÉVELOPPEUR : Digital Integration (G.-B.)
SITE INTERNET : www.digint.co.uk (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2000

Le premier simulateur de vol de la PlayStation 2 sera réalisé par des experts du genre. Reste à espérer que celui-ci réponde aux attentes des adeptes de simulateurs, plutôt rares sur les consoles. Pourvu que ce premier essai soit transformé…

Pour des sensations inédites, on compte sur des commandes un peu plus complexes que celles de la série Ace Combat.



Un cockpit virtuel pour pouvoir gueuler comme un goret « bandit à 9 heures » !

Une console sans jeu d'avion, on n'a jamais vu ça. En attendant un éventuel Ace Combat PlayStation 2, c'est Titus qui ouvre les hostilités avec Top Gun. Comme le dit si bien le communiqué de presse, le scénario de ce titre développé par Digital Integration se déroule « dans un passé imaginaire relativement récent » (sic) au contexte géopolitique agité (en gros, l'ex-URSS signe un traité d'alliance avec la Chine, et ça fout le boxon). Le joueur, évidemment, incarnera un jeune pilote qui vient tout juste d'intégrer un escadron d'élite regroupant les meilleurs « Top-Gunners » de la planète. Au programme : des phases d'entraînement, une vingtaine de missions à haut risque scénarisées allant de l'escorte au bombardement en passant par les interceptions, des tas de zincs à piloter, dont des F15 et des Mig21, et une réalisation graphique qu'on nous promet d'une beauté sans précédent. Top Gun devrait également permettre de communiquer avec ses ailiers et proposera, comme les simulateurs de vol PC, ce qu'on appelle communément un cockpit virtuel (le stick analogique droit permettra de regarder tout autour de la verrière ou de la vue extérieure). C'est tout ce que l'on sait pour le moment. L'éditeur nous a quand même envoyé quelques vidéos, mais il est extrêmement difficile de se faire un avis précis sur le potentiel du jeu. Il faut néanmoins savoir que les gars de Digital Integration ne sont pas des débutants en la matière. On leur doit en effet de nombreux simulateurs de combats aériens sur PC (F18/A Super Hornet, Hind, IF-16 et Apache). Voilà qui est plutôt rassurant…

Et vous, avec l'alcool vous en êtes où ?

l'Assurance Maladie
sécurité sociale
www.cnamts.fr

CFES
Comité Français d'Éducation pour la Santé
www.cfes.sante.fr

Par Xavier Brun

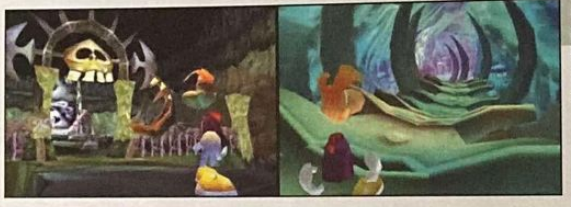
Rayman Revolution

GENRE : Plate-forme 3D
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2000

Très certainement dans le commerce au moment où vous lirez ces lignes, Rayman Revolution ne nous aura pas fait l'honneur de passer le pas de la rédaction. On se demande pourquoi ?

Bien plus qu'une simple suite, Rayman Revolution revient pour de nouvelles aventures épiques et extraordinaires. Toujours doté de ses multiples pouvoirs hors du commun (il sait voler, nager, sauter, tirer avec sa main…), ce petit être à moitié invisible va enflammer la PlayStation 2, avec une action menée tambour battant pendant plus de 40 heures ! D'une qualité sans précédent, ce nouveau volet marque un tournant dans le monde des jeux de plate-forme.
Les nouvelles techniques utilisent des procédés hyper-pointus permettant de générer des effets d'ombres et de lumière entièrement en 3D, des graphismes qui ont rarement atteint un tel niveau de finesse et de variété, le tout avec des textures en haute résolution. L'excellent gameplay, qui a participé au succès du volet précédent, devrait être une fois de plus à la hauteur et permettre aux joueurs de prendre en main ce héros qui va à l'encontre de difficultés croissantes. En ce qui concerne l'aventure, de nouveaux personnages et de nouveaux ennemis (champignons animés, grenouilles, chauve-souris…) font leur apparition et influent sur le déroulement de l'histoire. Avec des séquences cinématiques de toute beauté et des environnements 3D très vastes (forêts luxuriantes, marais inquiétants, temples de lave et de feu, pièces souterraines, niveaux cachés…), Rayman Revolution sera une fois de plus LA référence et le compagnon idéal pour les petits comme pour les grands. Si vous êtes déjà un familier de Rayman et de son univers, vous allez découvrir un jeu qui atteint une fois de plus des sommets, et vous procurera de l'action, de l'émotion, du suspens et des fous rires à foison. Pour les autres, empressez-vous de faire la connaissance de ce personnage emblématique.

À chaque niveau son challenge. Telle est la philosophie de Rayman 2.



Le design très particulier des décors est une véritable marque de fabrique Rayman.

Par Jean Santoni

Sky Surfer

Vol au-dessus d'un nid de nuage...

C'est pas beau, c'est chiant ! Mais sinon c'est top.

Une réalisation et un gameplay insipides, indignes d'une PS2. Est-ce suffisamment clair ? Ah oui, un détail important. Si vous voyez ce jeu en magasin, évitez-le comme la peste !!

GENRE : Trop extrême
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Idea Factory (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2000

Bon, sur ce coup-là, j'vous préviens tout de suite, même s'il ne s'agit que d'un simple casting, on ne va pas être tendre, mais alors pas du tout, hein. Disons qu'on est tous scandalisés ici par la sortie européenne de Sky Surfer. Qu'est-ce qui peut bien pousser Virgin Interactive à soutenir un produit pareil ? Lors de son lancement au Japon en juin dernier, ce titre développé par Idea Factory a véritablement essuyé un tir de boulets rouges de la part de la presse spécialisée. Aux Zétazunis, en Europe, au Japon, sur Mars, tout le monde était d'accord pour qualifier Sky Surfer de « non-jeu ». Pourtant, l'idée de départ est loin d'être mauvaise : simuler les sensations de la chute libre, voilà un concept original qui change radicalement de la routine sport-baston-tuture. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, précisons que le Sky Surf consiste à sauter d'un avion avec un « airboard » attaché aux pieds pour effectuer des tricks à plus de 300 km/h, puis à ouvrir son parachute au tout dernier moment. Alors forcément, on s'attend à de beaux paysages photo-réalistes, à des nuages volumétriques, à une sensation de vitesse extrême, à de jolies figures, ou encore à des vêtements qui font flop-flop. Un trip à la Point Break, quoi. Mais rien de tout ça : la réalisation est misérable, tout comme le gameplay qui se limite à tapoter sur le pad une combinaison de touches à deux francs cinquante pour réaliser des tricks visuellement grotesques. Eh oui, Sky Surfer est au sky surf ce que Gerry Lopez Surf Rider (PSone) est au surf ! Et là tout est dit. Voilà, c'était juste pour vous mettre en garde, au cas où le jeu se trouverait en magasin au moment où vous lirez ces quelques lignes. Franchement, pour certaines sorties, Sony devrait quand même effectuer un petit contrôle qualité.

Par Dave Martinyuk

7 Blades

GENRE : Action
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCEJ (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE au début 2001

Très axé cinéma/action (évidemment ludique), 7 Blades met en scène des combattants du Japon médiéval et un vaste arsenal d'armes en tout genre. Reste à savoir dans quelle mesure ce titre saura nous convaincre lors de sa sortie…

Au premier abord, 7 Blades semble tenir du jeu haut de gamme. Sur le papier en tout cas, ses spécificités sont impressionnantes. C'est Kaizo Hayashi (*Wana, Cat's Eye, Umihoozuki…*), un cinéaste japonais reconnu, qui s'est occupé de la mise en scène du jeu. C'est ainsi que l'on retrouve quelques scènes « héroïques », comme ce passage où votre personnage (un homme doué pour le corps à corps, ou une femme, plus à l'aise avec les attaques à distance) se bat en même temps contre une vingtaine d'adversaires ! C'est une scène inspirée d'un film d'Hayashi où le héros réussissait carrément à tuer 100 ennemis agglutinés sur un pont d'un seul revers de katana. De nombreuses armes seront à votre disposition, dont sept katanas pour Gokurakumaru - d'où le titre du jeu - et les décors changeront évidemment selon les niveaux, alternant intérieurs et extérieurs, histoire de nous faire profiter de différentes ambiances. Un titre qui semble prometteur donc, mais qui n'avait guère impressionné lors de sa présentation en septembre dernier au Tokyo Game Show. Espérons que ce premier sentiment était trompeur…

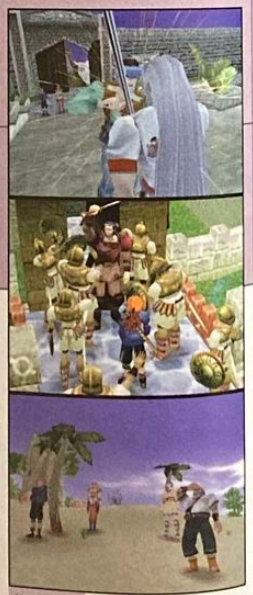
7 Blades reste un pur jeu d'arcade, qui laisse la part belle à l'action !

Ephemeral Phantasia

GENRE : RPG
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE au début 2001

Premier jeu de rôle de Konami sur PS2, Ephemeral Phantasia devra convaincre, c'est une certitude. Le développeur japonais fait ici ses premières armes et nous montrera, d'ici quelques mois, si elles sont effectivement affûtées ou non…

Ephemeral Phantasia vous met dans la peau d'un jeune barde du nom de Mouse. L'univers dans lequel vous évoluez se veut le plus réaliste possible. On évoque même la possibilité que le jeu se déroule presque complètement en temps réel (je dis bien « presque », car j'imagine mal le héros passer une nuit de repos correspondant à nos 8 heures de sommeil réglementaires). Le temps aura cependant une importance toute particulière et vous pourrez consulter les montres ou horloges présentes dans le jeu pour connaître réellement l'heure. Ceci n'est évidemment pas gratuit, certains événements se dérouleront à des endroits précis… à des moments précis ! L'histoire d'Ephemeral Phantasia ne se départ pas d'un petit côté romantique. Étant barde, Mouse (quel nom !) possède l'art de composer et de jouer de la musique. C'est pour cette raison qu'il est invité, dans le jeu, pour célébrer un mariage. La princesse, personnage central de cette cérémonie, ne paraît toutefois pas très enthousiaste à l'idée de son engagement. C'est en essayant de découvrir ce qui se cache derrière ce manque de passion que l'aventure commence… Connaissant déjà la série des Vandal Hearts ou des Suikoden, on se dit que Konami peut nous étonner avec Ephemeral Phantasia. Attendons donc de voir si derrière ses graphismes mignons, un rien gamins, se dissimule un intérêt véritable…



Votre aventure vous amènera à rencontrer des compagnons de voyage.

Et vous, avec l'alcool vous en êtes où ?

l'Assurance Maladie
sécurité sociale
www.cnamts.fr

CFES
Comité français d'éducation pour la santé
www.cfes.sante.fr

Par Edouard Duchamp

X Squad

Quatre super-héros contre un groupe de terroristes surarmés ? Un scénario digne des Stallone ou Schwarzenegger des années 80, mais qui prend pourtant tout son sens sur PlayStation 2.

GENRE : Action 3D
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts (Japon)
SITE INTERNET : http : //europe.ea.com/french/home.html
DISPONIBLE en janvier 2001

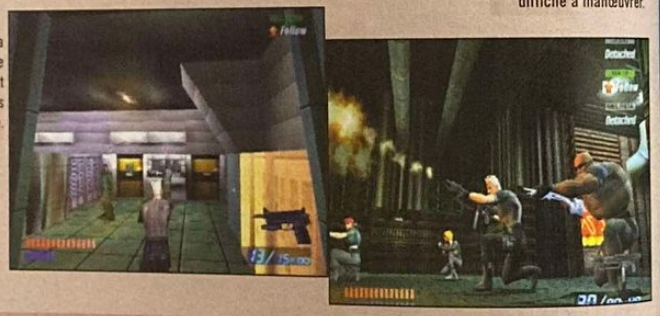
La dynamique équipe de X Squad.

La « snipe attitude » à portée de Dual Shock

Votre équipier vous couvre efficacement.

Le lance-flammes est assez difficile à manœuvrer.

La vue à la troisième personne est très appréciable.



E.A. sur le Net... en français

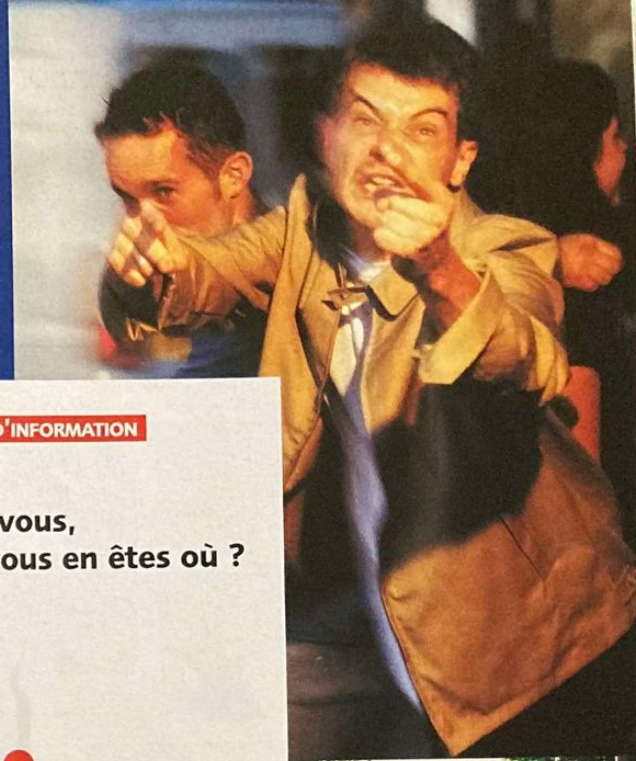
Le site Internet d'Electronic Arts, on connaît et depuis longtemps. Pourtant, celui-ci était l'œuvre de la société Outre-Atlantique et restait donc intégralement en anglais. Pour avoir quelques informations sur les jeux PlayStation 2 en français, il est désormais possible de se connecter au site européen. Une seule adresse à retenir : http://europe.ea.com/french/home.html

Décidément, Electronic Arts est l'éditeur qui compte le plus grand nombre de bons jeux sur PlayStation 2 (et de jeux tout court, d'ailleurs...). Et ce n'est pas X Squad qui va vraiment inverser la tendance. Premier jeu de l'éditeur à avoir été conçu entièrement au Japon par un jeune studio installé sur place, X Squad (à prononcer « cross skouade ») y a connu un certain succès depuis sa sortie datant de quelques mois, dans ce pays pourtant peu coutumier du genre army-action. Vous vous retrouvez ici à la tête d'un groupe d'élite anti-terroristes, et allez devoir remplir diverses missions généralement basées sur l'infiltration de bâtiments ennemis et l'élimination d'éléments dangereux pour la société. Ce groupe, vous en êtes le leader, ce qui ne vous gratifie en fait que d'une seule chose : la possibilité de donner des ordres aux autres. Les trois autres protagonistes sont donc complètement à votre écoute, même si vous ne pouvez leur donner que des instructions simples, comme « Attaque » ou « Protège-toi ». Une fois les commandes mémorisées, la partie peut commencer pour ce Mission Impossible d'un nouveau genre.

Histoire d'escadrons

Le jeu débute à chaque fois dans une structure où, bien entendu, vous êtes indésirable. Grâce au grand talent des studios de motion capture d'Electronic Arts, les persos se meuvent avec un naturel étonnant. Il faut voir vos hommes ramper, guetter les alentours, ou même mettre en joue pour tirer sur les ennemis. Généralement, il faudra commencer par être furtif ; le silencieux sera donc de rigueur pour éviter le Game Over. Heureusement, outre le pistolet « furtif », de nombreuses armes viendront compléter votre arsenal, comme les fusils d'assaut pour tireurs d'élite, les grenades et les mitrailleuses. Personne n'a dit qu'il fallait systématiquement faire dans le fin, non plus... Parce que vous êtes un héros (ne soyons pas modeste), il vous sera possible d'accomplir de multiples exploits dignes des meilleurs films d'action. Complet et vraiment sympa, malgré une réalisation un peu simple et des décors que l'on aurait souhaité plus travaillés, X Squad pourrait être un des titres les plus originaux de la console pour cette fin d'année. À noter que, pour des raisons de délais, le jeu pourrait bien être en magasin avant de passer par la case Play2Mag.

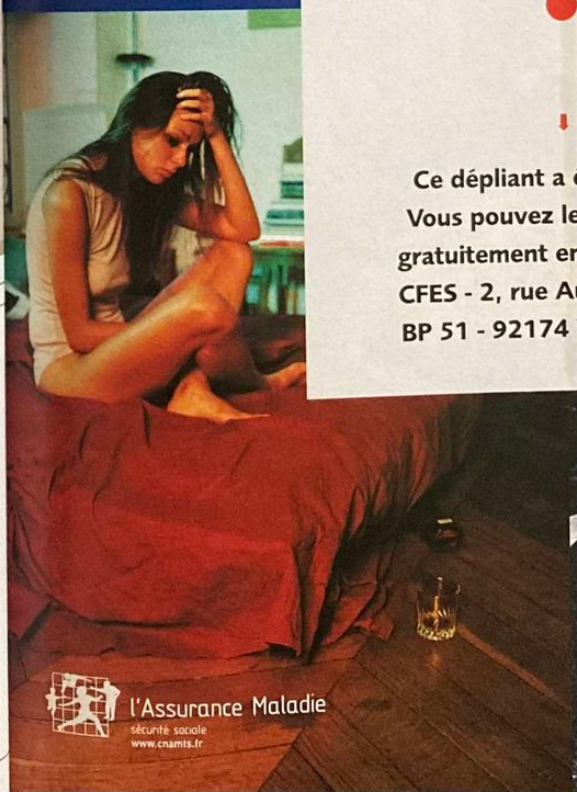
Et vous, avec l'alcool vous en êtes où ?



DÉPLIANT D'INFORMATION

Et vous, avec l'alcool vous en êtes où ?

Ce dépliant a été détaché.
Vous pouvez le commander gratuitement en écrivant au :
CFES - 2, rue Auguste Comte
BP 51 - 92174 Vanves cedex



l'Assurance Maladie
sécurité sociale
www.cnamts.fr

CFES
Comité Français d'Éducation pour la Santé
www.cfes.sante.fr

Par Xavier Brun

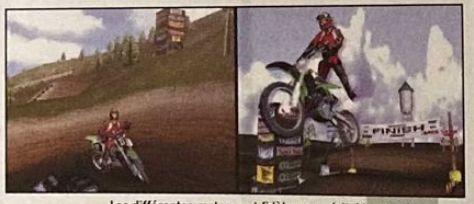
CMX 2002

La PS2 est à peine lancée que le prolifique éditeur THQ est déjà sur les rangs. Au programme une simulation de motos qui, on l'espère (allez, on croise les doigts) s'en sortira mieux que ce titre sur PSone.

« Ouais, trop facile la figure. Moi j'la fais sans les mains ! »

Parmi les nombreuses figures, le Superman est toujours trippant.

GENRE :
Simulation de motocross
ÉDITEUR :
THQ
DÉVELOPPEUR :
Pacific Coast Power and Light (États-Unis)
SITE INTERNET : www.pcpandl.com
DISPONIBLE
été 2001



Les différentes motos sont fidèles aux véritables modèles.

L'émergence de nombreux titres sur l'univers des deux-roues et le regain d'intérêt de plus en plus prononcé par les joueurs à son égard incitent les éditeurs à utiliser la moindre licence pour exploiter le filon. Après plusieurs jeux ratés (Supercross 2000) et d'autres nettement plus fun (Moto Racer World Tour), THQ se lance dans les ornières boueuses du motocross. Développé sur PSone et sur PlayStation 2, Championship Motocross 2002 Featuring Ricky Carmickael se veut, nous dit-on, le titre le plus complet de motocross jamais développé à ce jour. On connaît les bonnes intentions de l'éditeur à vouloir nous fournir des jeux de qualité, mais les résultats n'ont que très rarement été convaincants. D'après Mike Rubinelli, vice-président du développement chez THQ : « Nous allons dominer ce genre (motocross) et ambitionnons d'offrir le jeu de motocross le plus complet qui soit sur PlayStation 2 avec tellement de circuits authentiques, de pilotes, d'équipement et de sponsors, que les joueurs ne sauront qu'en faire. » Ben tiens.

De nombreuses licences

On nous promet que CM 2002 FRC offrira à tous les joueurs, et surtout aux passionnés de la discipline, une très grande variété de modes, avec des épreuves de courses, de freestyle et un mode Création de pilote. Plus 12 évènements sous licence (Outdoor National Championships, Loretta Lynn's Amateur Nationals...), et 8 plus fantaisistes. Pour participer à ces compétitions, 25 pilotes professionnels, spécialistes de la terre seront de la partie. En plus de Ricky Carmickael, 7 des 10 meilleurs pilotes de 250 cc, et bien d'autres encore (Mike LaRocco, Carey Hart, Mike Cinqmars, Mike Jones...) pourront être choisis. On nous promet également que le moteur physique, en développement depuis plus de 2 ans chez Pacific Coast, surpassera tous les objectifs de réalisme et devrait permettre un contrôle maximal de chaque pilote et des 16 motos qu'il sera possible de customiser. En jouant sur l'embrayage et la vitesse de chaque machine, de nombreuses figures pourront être effectuées (stoppies, wheelies, backflips...) ainsi que des combos pour le mode Freestyle. En attendant la version jouable et la vérification de toutes ces données, faisons confiance à THQ pour que ce Championship Motocross 2002 Featuring Ricky Carmickael (titre provisoire) soit bel et bien le jeu de motocross le plus abouti. On espère vivement ne pas être déçu une nouvelle fois !

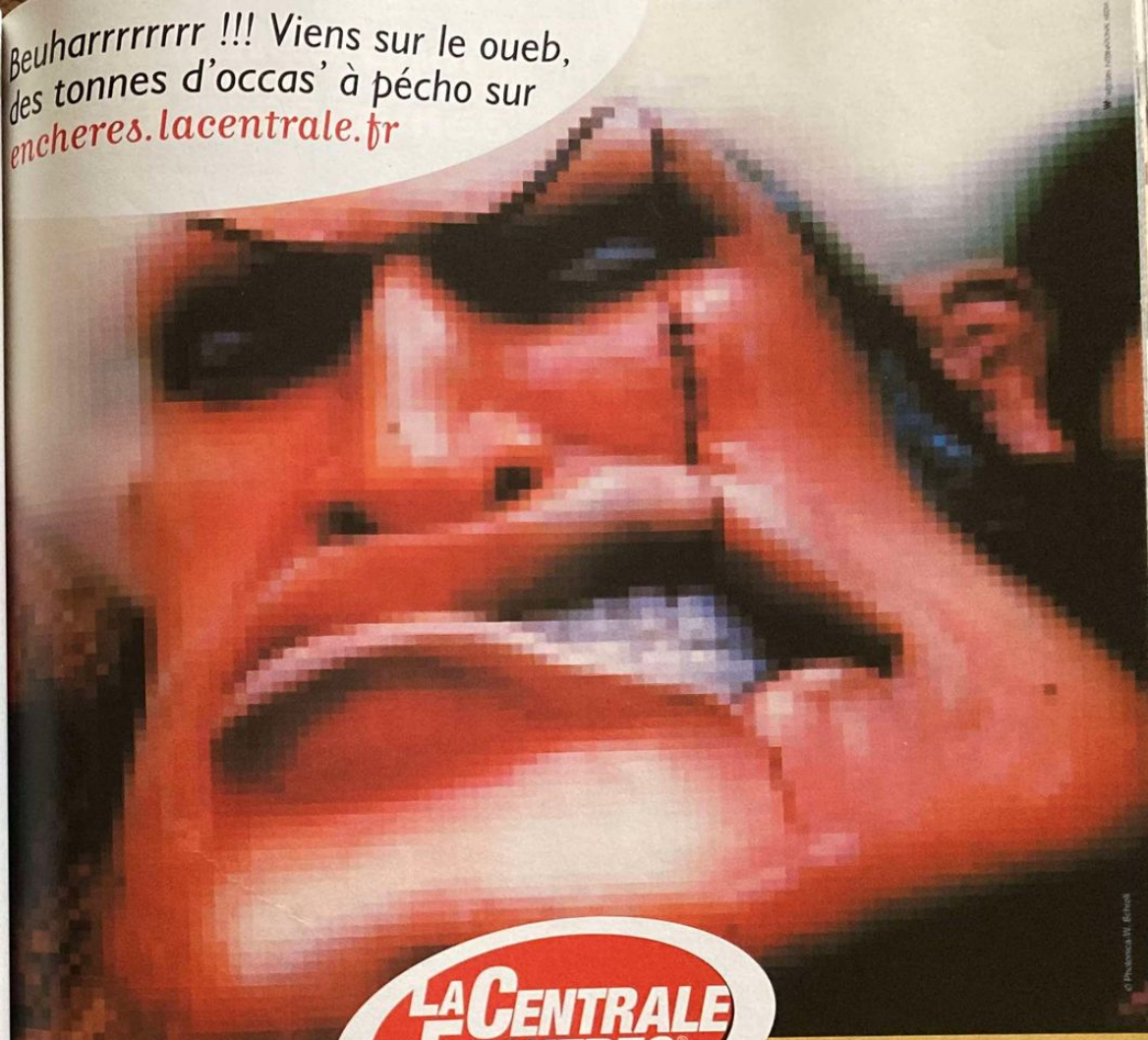
Vuillemin Superstar

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance d'assister au Supercross le 28 octobre à Bercy ni de connaître le déroulement ou le vainqueur, voici les résultats : c'est David Vuillemin qui a remporté toutes les finales de ce Bercy n°18. Le duel avec Mac Grath un autre monstre sacré de la discipline tourna vite à l'avantage de Vuillemin. Quant à Sébastien Tortelli, il finira second au classement général devant Mickaël Pichon. Un podium 100 % français, assez rare quand les Ricains sont dans la course. David Vuillemin, qui, par ailleurs a remporté le premier round du Championnat du Monde au Stade de France, devant LaRocco et Albertyn.

Enfin un digne jeu de motocross sur console ?

Vous aurez 16 motos customisables au choix.

Beuharrrrrrrr !!! Viens sur le oueb, des tonnes d'occas' à pécho sur encheres.lacentrale.fr



LA CENTRALE ENCHERES®

Où trouver les plus **belles occasions** pour un dingue de jeux vidéos comme toi ? Certains le savent déjà...

Des jeux de plate-forme aux shoot'em up, La Centrale a créé son service de ventes aux enchères pour les gamers.

Grâce à un classement précis par catégories, tu trouveras en quelques clics ce que tu recherches. Que tu sois vendeur ou acheteur, tes transactions seront assurées et réalisées en toute sécurité.

Fort de l'expérience de la Centrale sur les transactions, La Centrale Enchères est désormais le nouveau rendez-vous des amateurs, collectionneurs et autres passionnés.

http://encheres.lacentrale.fr

Par Grégory Szriftgiser

Red Faction

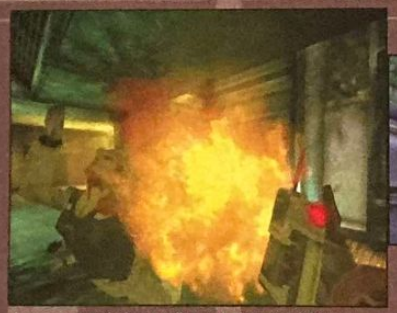
Avec Red Faction, THQ s'apprête à faire une entrée remarquée dans le monde des FPS. Et pour cause : ce sera le premier à utiliser un moteur 3D capable d'effectuer des modifications géométriques arbitraires en temps réel… Kesako ? Traduction.

GENRE : Quake-like
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Volition (Etats-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE mi-2001

Des modifications géo… quoi ? Oui, plus clairement, ce sera le premier FPS (First Person Shooter ou Quake-like) à permettre de tout casser. C'est aussi simple que ça ! Le moteur 3D du jeu, en effet, allié à un moteur physique et une gestion avancée de la mécanique des fluides, permettra un rendu en temps réel des actions du joueur. Plus précisément, l'utilisation d'armes de destruction massive aura enfin un impact réel sur l'environnement direct du joueur. Tirez au lance-roquettes sur un mur pas trop épais, et vous laissez un gros trou à la place. En extérieur, vous êtes en terrain découvert, balancez une grenade, et planquez-vous dans le trou qu'elle aura causé dans le sol ! Mieux ? La mécanique des fluides : tirez sur le sol à la mitrailleuse, et vous ferez une rigole. Plus loin, tirez une balle dans un bidon d'essence, et celle-ci s'écoulera sur le sol, poursuivant sa course dans la rigole précédemment créée… pour arriver, par exemple, dans le dos d'un groupe de gardes insouciants qui, l'instant d'après, devront faire face aux flammes que vous aurez ainsi déclenchées…

Un concept fort

Déjà en soi, le concept fait fantasmer. On va pouvoir utiliser toutes sortes de fourberies à base de destruction massive pour progresser dans Red Faction : par exemple faire s'écrouler un plafond sur la tronche d'un ennemi. Mais ce n'est pas tout : le jeu permettra aussi la conduite de divers véhicules, proposera un gameplay comportant de nombreux éléments d'infiltration et de discrétion, un système de gestion des dégâts localisés, une animation ultra-réaliste et des déformations par interpolation pour simuler toutes sortes d'effets imaginables, j'en passe et des plus techniques ! Bref, un titre qui pourrait bien créer la surprise face à des poids lourds comme Unreal Tournament. En attendant, appréciez ici les photos de la version PC !



Les charges explosives que l'on peut déclencher à distance ne serviront pas qu'à casser des murs, bien entendu…

Ce garde qui se tenait sur un sol vitré ne s'attendait probablement pas à chuter !

« Tu vas l'avoir ta putain de guerre ! » Rambo, philosophe américain parlant de Red Faction

Les décors ne resteront sans doute pas longtemps en l'état, tels que les développeurs les ont modélisés…

Photos issues de la version PC

Bilan 2000

Une mauvaise année pour les sociétés de jeux vidéo sur les marchés boursiers. Ainsi, depuis le 1er janvier 2000, la plupart des sociétés ont vu le cours de leurs actions chuter de façon dramatique. Sur le marché français, on retiendra les performances d'Infogrames (-22 %) et Titus (-61 %), alors que Kalisto (+143 %), Ubi Soft (+28 %) ou Cryo (+65 %) tirent habilement leur épingle du jeu. Sur les autres marchés, on notera les contre-performances d'Eidos (-70 %) et Microsoft (-41 %) ou même THQ (-7 %), pourtant habitué à des résultats constamment à la hausse.

Vous faites quoi ces 3 prochaines années ?

Devenez Engagé Volontaire, Sous-officier, Officier :

En fonction de votre âge et de votre niveau d'études, l'Armée de Terre vous propose un contrat d'engagement.

Renseignez-vous !

Dans nos 400 métiers, il y en a forcément un qui vous ressemble.

08 36 68 24 14*
*(2,23 F/Mn)
3615 TERRE**
**(1,29 F/Mn)
www.defense.gouv.fr/terre

ARMEE DE TERRE
L'engagement par excellence
Ministère de la Défense

L'Armée de Terre recrute dans plus de 400 métiers

Pour plus d'informations, retourner ce coupon à :
DPMAT/ Bureau Information Carrières
93, Bld du Montparnasse 75006 PARIS

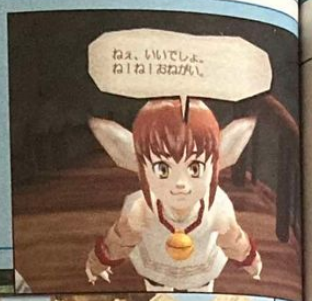
Nom : ..... Prénom : ..... Sexe : M ☐ F ☐
Date de naissance : ..... Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....
Niveau d'études: ☐ BEPC ☐ CAP ☐ BEP ☐ BAC PRO ☐ BAC ☐ BAC+ .....
Diplôme(s) : ☐ BEPC ☐ CAP ☐ BEP ☐ BAC PRO ☐ BAC ☐ BAC+ .....

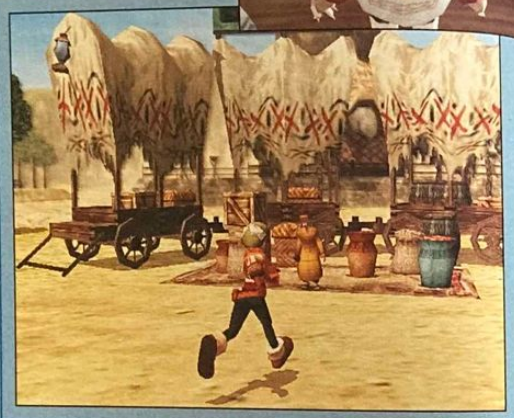
ARMEE DE TERRE
L'engagement par excellence

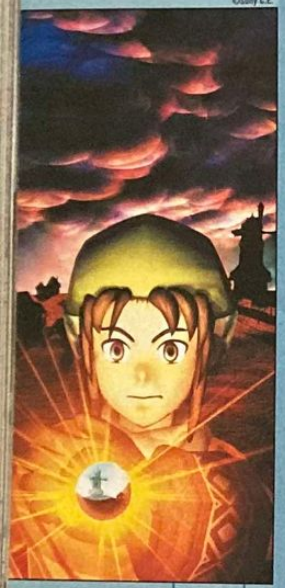
PlayStat2 0011

Dark Cloud

Secrètement, Sony travaille à l'élaboration des prochains jeux PS2. S'il y a GT3, il devrait aussi y avoir un certain Dark Cloud, jeu de rôle et de construction original auquel nous avons pu nous essayer en avant-première.





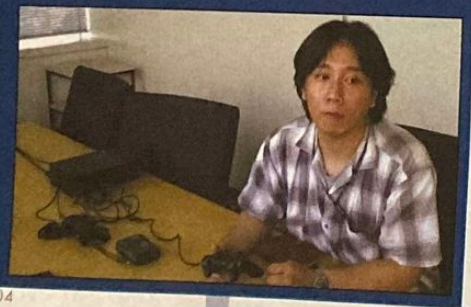


GENRE : RPG
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Sony C.E. (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en juin 2001

Toujours là, la pauvre fille fragile qui réclame votre aide.

Trois questions à... Kentarô Nakamura, producteur du jeu.

Play2Mag : Votre plus grande fierté ?
Nakamura : Tout se déroule en temps réel, rien ne vient vraiment interrompre l'ambiance graphique du jeu.
Un CD de jeu ou un DVD ?
Le jeu tient sur un seul DVD, bien rempli, croyez-moi !
Rempli par... ?
Les événements liés au jeu, puisqu'ils changent selon le temps qu'il fait lorsque le joueur les déclenche, il y en a un très grand nombre.



Tout commence par l'appétit d'un homme de pouvoir, démesuré bien entendu (comme toujours avec ces gens-là). Ce dernier décide de prendre sous son contrôle les terres de l'Est, une partie du globe qui ne lui appartient pas. Pour accomplir son noir dessein, il organise une procession très « new age » avec danseuses nombril à l'air et mouvements mystiques, afin de s'octroyer les services d'un terrible génie aux pouvoirs maléfiques. Le génie, lui, est bien trop content d'être sorti de l'endroit où il avait été enfermé par un prêtre bienveillant. Le voici donc lâché dans la nature, prêt à semer le chaos. Sa première cible sera un village paisible qu'il fait complètement disparaître. Toine, le seul survivant de cette tragédie, se voit chargé de réparer le mal causé par cet affreux djinn. Son rôle sera donc de retrouver les morceaux du monde éparpillé par le mauvais génie. Pour l'aider dans sa quête, il détient un bracelet magique qui lui permet de recueillir l'énergie des fragments du village afin de les récupérer.

Un jeu d'action-aventure d'architecte

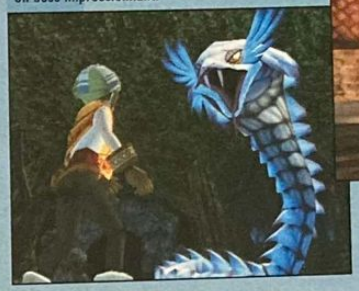
Le but du jeu est assez simple : à chaque niveau parcouru, il faudra retrouver les morceaux du monde, le premier étant le village natal du héros. Dark Cloud se déroule donc en deux étapes : tout commence dans un univers vide où seule existe une grotte. Vous devrez y entrer et y descendre le plus bas possible. Dans les ténèbres, vous trouverez des monstres, mais aussi des objets, magiques ou non, et surtout des parties du monde à reconstruire. Lorsqu'il le souhaite, le héros peut donc sortir et assembler une ville comme il l'entend avec les éléments récupérés. Pour terminer un niveau, il faudra complètement rebâtir une ville, et par conséquent descendre jusqu'au fond de la grotte sans oublier tous les petits recoins.

Combat décisif

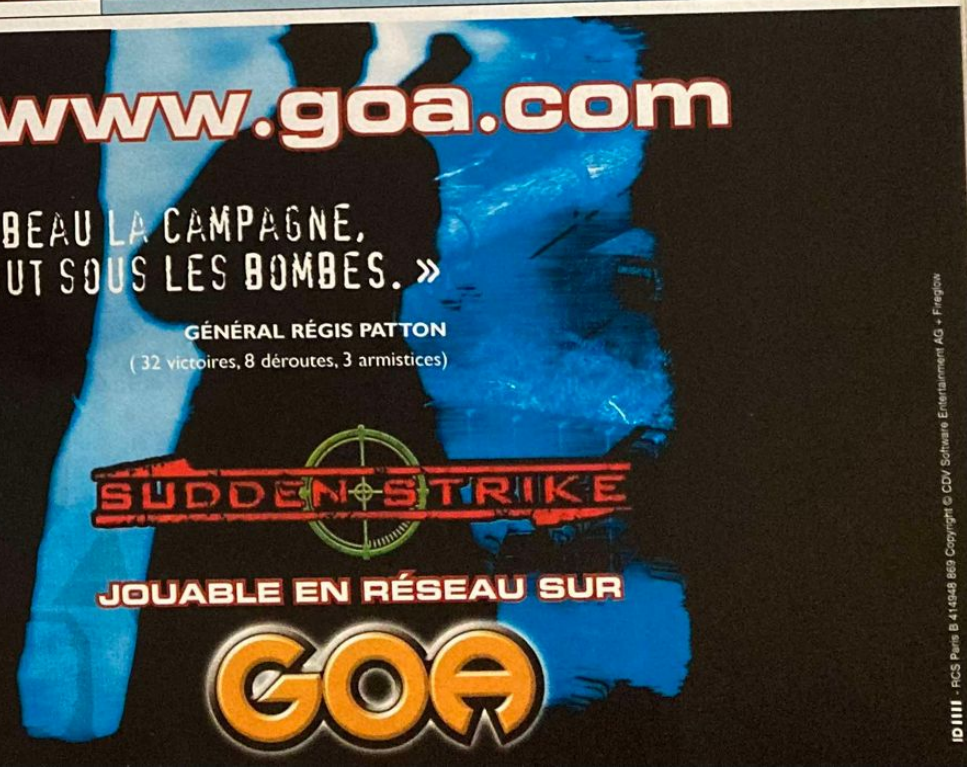
Bien entendu, au dernier étage, se trouve un boss, énorme et féroce. Pour en venir à bout, il n'y aura pas 36 solutions. Il faudra tout simplement trifouiller son arsenal. En effet, chaque arme possède son niveau d'expérience. Chaque fois que vous l'utilisez, elle gagne des points, pour finir par évoluer et gagner en puissance. Ajoutez-y quelques éléments qui se fixent dessus pour amener de nouvelles fonctionnalités, et vous obtiendrez un arsenal d'artefacts surpuissants qui augmenteront au fil de vos aventures et de vos expériences. Votre personnage lui-même va profiter de ce système popularisé par les jeux de rôle, et gagner en puissance de combat en combat. Au fil de l'histoire, vous serez amené à rencontrer de nouveaux personnages, que ce soit grâce aux nouvelles maisons que vous aurez reconstruites ou tout simplement au gré de vos déplacements. Certains rejoindront votre cause, vous permettant alors de contrôler plusieurs personnages. Chacun possède des caractéristiques physiques différentes, il faudra donc utiliser sa tête pour savoir quand utiliser les compétences de tel ou tel. Riche, complet et surtout très beau, Dark Cloud est un jeu phare depuis l'annonce de la PS2 l'an dernier au Japon. Un titre intelligent, original, qui devrait étonner les joueurs du monde entier et les Japonais particulièrement friands de ce genre de production.

Toine, un jeune homme que rien ne prédestinait à devenir un héros. Un poncif du genre !

Un boss impressionnant.



Un concept original à mi-chemin entre construction et RPG



Par Edouard Ouchamp

Klonoa 2 Lunatea's Veil

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : www.namco.com
DISPONIBILITÉ : non communiquée

Difficile d'oublier un personnage aussi attachant que Klonoa. Heureusement pour nous, Namco est aussi attaché à ce gentil chiot et nous offre une prouesse graphique sur PlayStation 2.

Klonoa effectue un saut d'une hauteur vertigineuse qui en dit long sur les capacités d'affichage de la PlayStation 2.

Quelques années après le premier volet, Klonoa a bien grandi. Il dispose désormais d'une nouvelle garde-robe, et de nouveaux pouvoirs. Bien entendu, il est toujours équipé de son anneau magique qui permet d'attirer à lui les divers ennemis afin de les utiliser comme des tremplins, des projectiles ou autres, mais il dispose en plus de nouvelles capacités. La première d'entre elles, qui est la plus notable et la plus impressionnante, sera l'utilisation acrobatique de ses oreilles (sic). En effet lorsque l'on vous dit que le héros a grandi, cela sous-entend que ses oreilles ont pris quelques centimètres. Très grandes, elles lui permettent donc, après qu'il a atteint certaines hauteurs, de prendre son envol, tel un chiot des airs. Techniquement, il pourra donc planer quelques instants, ce qui lui permettra de traverser des endroits vides par exemple. Le jeu va donc gagner en intérêt grâce à ces nouvelles compétences, mais reste tout de même un jeu de plate-forme des plus classiques, pour la grande joie des fans du premier volet.

Des éclairages de toute beauté.

Une démonstration technique

Le travail de lissage des graphismes est admirable.

Un jeu qui a du chien !

Il y a quelques semaines, nous qui avions eu la chance de nous rendre au Tokyo Game Show afin d'apercevoir et de nous essayer aux dernières nouveautés japonaises, nous avions été littéralement bluffés par Klonoa 2. Élu d'office production la plus impressionnante de tout le salon, ce nouveau volet d'un jeu qui avait pourtant connu un succès moindre en France et ailleurs (moins de 15 000 exemplaires vendus, pas beaucoup plus au Japon) avait de quoi surprendre. Pour commencer, un style graphique repris avec succès par Namco, qui avait été développé par Sega il y a six mois pour Jet Set Radio. Le style de représentation 3D baptisé par Sega Manga Dimension consiste en fait à envelopper un personnage en 3D avec un film noir, mais uniquement sur ses contours. Cela signifie que même lorsque l'on effectue une rotation sur le personnage, ses contours restent noirs. Le résultat ? Un véritable rendu dessin animé, transformant le tout en véritable cartoon interactif. Klonoa 2 profite un maximum de ce système, et offre un rendu incroyable sur votre téléviseur. Techniquement incroyable, Klonoa 2 sortira au mois de mars prochain au Japon. Pour l'Europe, rien n'est à ce jour prévu...

Namco pour Sony

Indiscutablement, Namco reste proche de Sony. Avec Ridge Racer, Tekken, Moto GP et Klonoa, l'éditeur, développeur japonais montre son attachement au constructeur. On aurait seulement aimé que Namco essaie de se diversifier un tant soit peu en proposant des productions plus originales, les versions 128 bits de jeux 32 bits ne nous étonnant que dans la forme, pas dans le fond. On attend impatiemment les autres titres...

Le transport des ennemis reste une des armes principales du jeu.

Créer votre site perso c'est aussi simple que ça

CHEZ.COM, SIMPLE COMME CHEZ.COM

- Hébergement illimité pour s'exprimer
- E-mail pour communiquer
- Chat et forum perso pour échanger
- Modèles de création (CV, album photo...) pour débuter
- Votre site perso en son et en image
- Hébergement WAP pour être partout
- Aide en ligne

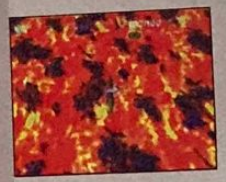
chez.com
www.chez.com

Par Karine Nitkiewicz

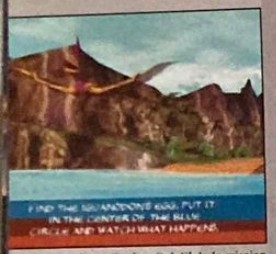
Dinosaure

GENRE : RPG/Action
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEURS : Sandbox Studios, Ubi Soft (France)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en décembre 2000

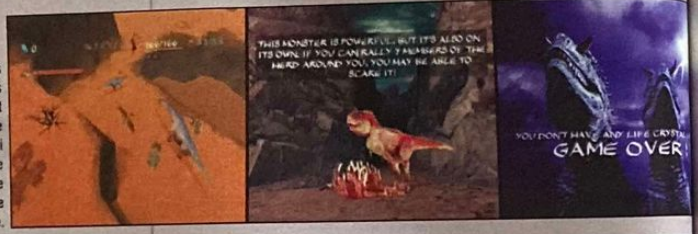
Il y en aura pour tous sur PS2. Dinosaure, inspiré du long métrage Disney, s'adressera ainsi aux plus jeunes. Sans doute les très jeunes d'ailleurs.



Adapté du film d'animation réalisé par Disney, le jeu Dinosaure va tenter d'initier les jeunes joueurs aux joies du RPG (Role Playing Game). Vous disposerez de 3 personnages en alternance : Aladar le dinosaure Iguanodon, Zini le singe lémurien et Flia le Ptéranodon (un dino volant un peu comme un oiseau). Il faudra utiliser les compétences de chacun à tour de rôle pour mener à bien votre épopée. En effet, une grosse vilaine météorite s'est abattue sur la Terre du Crétacé, causant ainsi de dramatiques changements. Vous devrez, dans ce chaos, guider Aladar et ses amis vers la terre promise et réaliser des missions en conjuguant les talents de vos 3 personnages ; plus un pouvoir sera utilisé, plus il sera développé. Flia le Ptéranodon se révèlera très utile pour découvrir les embûches en survolant le terrain. Zini est un singe minuscule qui peut se faufiler là où la corpulence d'Aladar l'empêche de passer. Au programme des festivités, 11 missions sur 14 niveaux qui alterneront action et exploration, 2 modes de jeu individuel et en équipe, et un scénario inspiré du film, comme toujours chez Disney. Du côté des fausses notes, les personnages ont l'air trop petits par rapport au décor, et les graphismes, en l'état, ne font clairement pas honneur aux capacités de la machine.



Un petit récapitulatif de la mission à accomplir précède chacune de vos escapades.



Les personnages possèdent une barre de vie qui diminue après chaque attaque reçue.

Donald Duck Quack Attack

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en janvier 2001

Une figure emblématique de Disney qui espère bien passer à la postérité vidéo-ludique. Un pari que Donald a décidé de relever.

Donald possède une bonne extension latérale pour franchir les obstacles les plus ardus.

Donald est un petit canard très coléreux qui n'aime pas grand-chose, mais ce qu'il déteste par-dessus tout, c'est de voir sa tendre amie Daisy se faire kidnapper sous ses yeux par le méchant magicien Merlock. Dans un style très plate-forme, Donald va partir à la recherche de sa belle et sans perdre de temps car son cousin Gontran va lui faire de la concurrence dans sa quête. Les graphismes sont réussis, volontairement tordus, à l'image du canard survolté. La palette de couleurs est également bien fournie. On retrouvera avec plaisir Géo Trouvetou et les neveux de Donald : Riri, Fifi et Loulou lors de mini-jeux dans lesquels il faudra rapporter des oursons en peluche égarés, par exemple. Attention, l'aventure n'est pas facile, et une bonne dose d'agilité sera nécessaire pour franchir la multitude et la variété des obstacles disposés le long du chemin. On peut remarquer que la 3D donne un excellent relief au physique particulier de Donald, qui semble également bénéficier d'une panoplie complète de mouvements. D'ailleurs, lorsqu'un adversaire le frappe, notre canard blanc se transforme en un tourbillon. Il ne reste plus qu'à attendre une version définitive de ce jeu qui s'annonce plutôt prometteur, lorsqu'on a moins de 12 ans en tout cas.

Notre canard préféré n'est pas au bout de ses peines pour retrouver Daisy sa bien-aimée avant son cousin Gontran.

Tricheurs !

POWERLINE

MINITEL
3615 PlayStation*

08 36 68 22 02*
*2,23 FTTC la minute

PS2
PlayStation.2

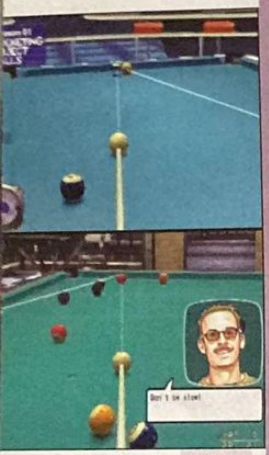
Toutes les solutions
des meilleurs jeux PlayStation 2 et PlayStation.
Des spécialistes en direct.

Par Angel Davila

Pool Master

GENRE : Simulation de billard
ÉDITEUR : Take 2
DÉVELOPPEUR : Ask (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en janvier

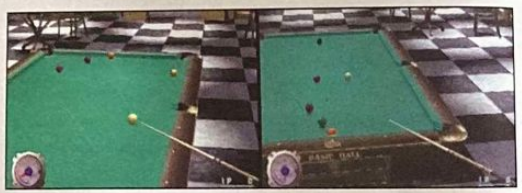
Ambiance feutrée et cosy, lumières tamisées, les conditions sont idéales pour se lancer dans une petite partie du billard. Bon, ok, la manette à la place de la queue, ça casse un peu le trip...



L'adversaire a tendance à faire des commentaires vaseux.

La vue de haut permet de mieux calculer les trajectoires.

Les bons jeux de billard sont rares. La PSone a été pas mal servie, mais aucun n'a jamais réussi à retranscrire correctement les lois physiques qui font du billard un art. En fait, c'est la théorie du chaos qui rend la chose impossible, car les infimes variations qui transitent autour du tapis vert empêchent toute prévision à long terme des trajectoires. Il faut donc essayer de faire de son mieux pour limiter ce phénomène de chaos. Mais bon, pas la peine de tergiverser avec Edward Lorenz ou Ilya Prigogine sur le chaos... Pourtant, Pool Master est en passe de devenir un des jeux les plus réalistes dans son genre. Les trajectoires des boules et les collisions, ainsi que les rebonds sur les bandes sont criants de vérité. On parle de simulation, donc il ne faut pas s'attendre à faire des merveilles dès les premières parties. Heureusement, un mode Entraînement est disponible pour perfectionner son jeu et s'habituer aux subtilités de la table.
Une fois que l'on se sent prêt à passer aux choses sérieuses, on peut se lancer dans un championnat où les différentes règles sont jouables (Eight Pool, Nine Ball, Rotation ou encore Straight). Pour les meilleurs, un mode Frozen Game est accessible. Ce dernier est l'équivalent des Trick-shots, ces fameux coups que l'on peut qualifier d'artistiques. Voilà une simulation de billard qui va à coup sûr satisfaire les adeptes de la discipline.



Par Edouard Duchamp

Golf Paradise

Les jeux de golf ont toujours connu le succès au Japon, mais en France ? Alors qu'aucun Everybody's Golf n'est annoncé sur la PlayStation 2, T&E Soft corrige ce faux pas et nous propose l'excellent Golf Paradise.

GENRE : Simulation de golf
ÉDITEUR : T&E Soft
DÉVELOPPEUR : T&E Soft
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE début 2001

Le tracé de la balle vous permet de jauger votre tir.

N'avez-vous jamais rêvé d'être juge d'instruction, de gagner entre dix et quinze fois plus d'argent que ce que vous touchez actuellement, et surtout d'avoir le pouvoir de ne rien faire de vos journées à part jouer au golf ? C'est un peu ce que tout le monde souhaite, bien que personnellement je ferais autre chose que du golf si j'étais riche. Enfin bref, passons sur des supputations d'occupations bourgeoises, et allons à l'essentiel, le jeu de golf en lui-même.
Ce que la PlayStation 2 peut apporter est évident : une distance d'affichage incroyable qui désormais vous permet de voir tout le green en un seul coup d'œil. Autre luxe très appréciable, le changement de conditions climatiques en temps réel. Il faut voir la brume tomber avec un réalisme saisissant ou regarder l'orage se calmer entre deux balles frappées sous la pluie pour se sentir saisi par les caprices d'une météo plus vraie que nature. Comme dans le célèbre Everybody's Golf, vous serez amené en début de partie à choisir un personnage avec des caractéristiques particulières, comme la force ou la précision. Sans aucune autre ambition que celle de vous faire passer un agréable moment, Golf Paradise est, comme son nom l'indique, un petit paradis de tee et de club.

DINO CRISIS 2

Gagnez 150 jeux et 100 posters Dino Crisis 2
en appelant vite au 08 36 68 94 95*
ou en vous connectant sur le 36 15 Virgin Games*

- Un jeu compatible PS2
- Une atmosphère oppressante, renforcée par un moteur 3D temps réel et une qualité visuelle cinématographique.
- Incarnez deux personnages - "Régina" et "Dylan".
- Utilisez deux armes à la fois, le joueur dispose maintenant d'une puissance de feu doublée.
- Affrontez de terribles dinosaures dans la jungle, sous l'eau ou dans les airs.

Ne les laissez pas vous digérer

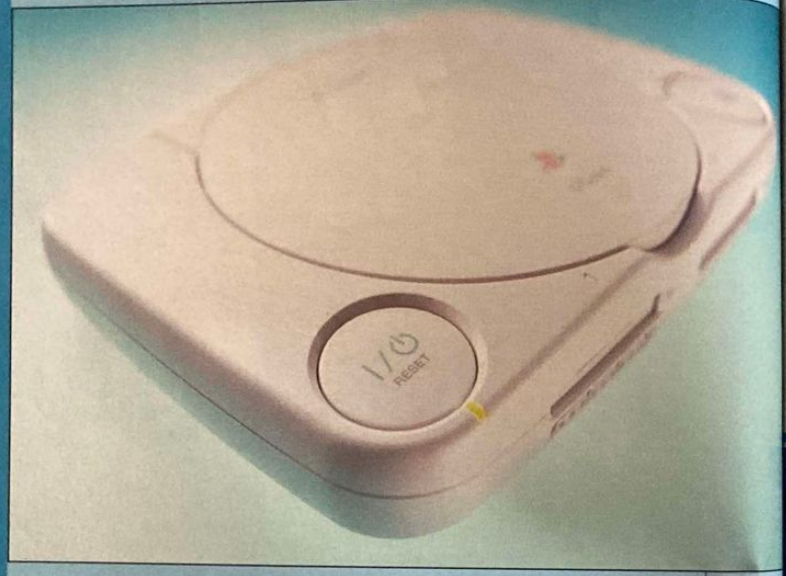
CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

Par Dave Martinyuk

Le point sur la PSone

« La PlayStation n'est plus. Vive la PSone ! » C'est presque sur ce ton aux accents royalistes que l'on pourrait parler de la nouvelle console de Sony. Pas de la PS2, impressionnante et tout habillée de noire. Non, on parle ici de la PSone, presque minuscule, couleur albâtre. Tout ça pour dire que la console première génération de Sony n'est pas morte, loin de là...

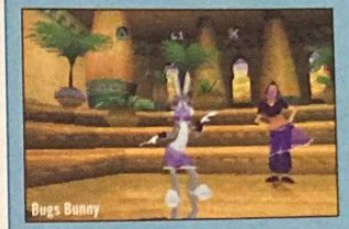


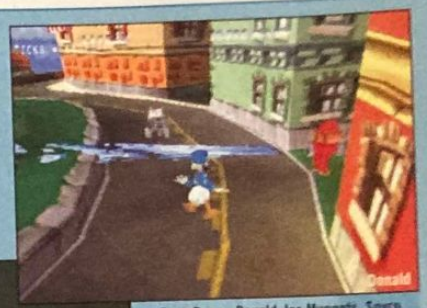
Passé, présent et devenir...

Petit retour en arrière. Fin 94, Sony sort la PlayStation, fruit de l'esprit de Ken Kutaragi, qui avait ce projet en tête depuis de nombreuses années déjà. La console gris anthracite s'imposera au fil des années, déferlant partout dans le monde et connaissant à chaque fois le même succès. Personne ne pourra le contredire : les années 1995-2000 ont été les années PlayStation, celles qui ont fait connaître cette machine (désormais presque une marque à part entière) au plus grand nombre possible de personnes, touchant un très large public et faisant de Sony un acteur désormais majeur de la scène vidéoludique. Près de 80 millions de PlayStation ont été vendues de par le monde. Ce chiffre dépasse évidemment les prévisions les plus optimistes de Sony et c'est pour cela que, le succès aidant, le domaine du jeu vidéo est devenu un secteur toujours un peu plus prioritaire dans les plannings de développement du constructeur japonais. Pour l'entité Sony, la PlayStation représente aujourd'hui 50 % des bénéfices... C'est ainsi que sont nées la PS2... et la PSone.

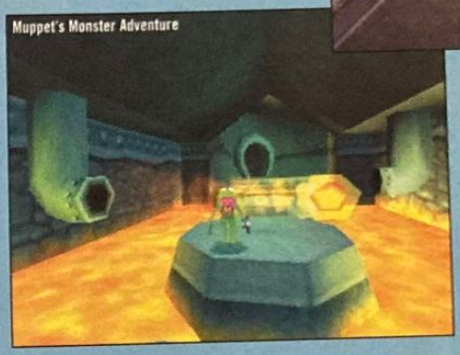
Un second souffle ?

La PSone (nom de code : SCPH-100) n'est finalement rien d'autre qu'une PlayStation dont on a modifié le design, faisant d'une machine rectangulaire et grise une « douceur » plus petite, aux angles plus arrondis, plus agréable au toucher. Plus agréable à regarder aussi... Ses dimensions et son poids sont remarquables : 193 mm (largeur) x 38 mm (hauteur) x 144 mm (profondeur), le tout ne pesant pas plus de 550 grammes. La PSone est petite, donc mignonne (ce qui est petit est mignon, c'est presque un corollaire). La PSone est sortie le 7 juillet au Japon, le 19 septembre aux États-Unis et le 29 septembre en Europe. On remarquera d'ailleurs à cet égard qu'elle a été proposée plus cher au Pays du Soleil Levant (15 000 yens, soit environ 1 000 francs) qu'aux États-Unis (99 dollars) ou qu' en France (790 francs). Désormais donc, tous les acheteurs potentiels de PlayStation découvrent cette petite merveille blanche en lieu et place de l'ancien modèle. Mais pourquoi faudrait-il acheter cette console alors que la PS2 est sortie et qu'elle peut lire, je le rappelle, tous les jeux PS première génération, à de très rares exceptions près ? À cela, plusieurs réponses possibles. Il y a ceux qui craqueront pour son look, tout simplement, et ne feront guère cas de son prix, somme toute raisonnable (la PS2 est presque 4 fois plus chère, ce qui n'est pas négligeable). Il y a ceux qui possèdent une PlayStation depuis de longues années maintenant et qui se sont rendu compte que leur machine, manifestement arrivée à l'âge


Bugs Bunny


Donald

Bugs Bunny, Donald, les Muppets, Spyro... Et pourquoi pas les TéléTubbies et le Bisounours, tant qu'on y est !


Muppet's Monster Adventure

Spyro

Mais comment font-ils pour devenir

MAÎTRE POKéMON ?

Règle n°1 ILS ONT COMMENCÉ AVEC LE JEU DE CARTES "STARTER" !

Pour démarrer dans cette aventure le "deck starter" est celui que tu dois, toi aussi, te procurer. Tes Pokémon de base sont là. Découvre dès le départ les grands principes de ce jeu, qui vont t'aider à battre les Pokémon de tes adversaires.

Pokémon

CARTES A JOUER ET A COLLECTIONNER

MCC UNITED

© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK, Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Le point sur la PSone

Une ludothèque résolument plus jeune

Les titres sortis récemment ou à venir en ce début de nouveau millénaire sont nombreux. On retiendra tout particulièrement ceux destinés aux enfants, qui explosent littéralement, marquant effectivement une nouvelle « frontière » entre la PSone et la PS2. En voici une liste assez complète, quoique non exhaustive (les photos sont « dispersées » tout au long de ces pages). Bref, si vous avez des enfants, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Bugs Bunny & Taz Time Busters (Infogrames)
Looney Tunes Racing (Infogrames)
Looney Tunes : Sheep, Dog 'n Wolf (Infogrames)
Animorphs (Infogrames)
Buzz l'Éclair 2000 (Activision)
Simpson Wrestling (Fox Interactive)
Jungle Book Rythm N'Groove (Ubi Soft)
Donald Duck, Quack Attack (Ubi Soft)
Disney Dingo (Ubi Soft)
Hello Kitty (Ubi Soft)
Tom & Jerry in House Trap (Ubi Soft)
Sesame Streets : Sports (Ubi Soft)
Walt Disney Magical Racing Tour (Eidos)
The 102 Dalmatians : Puppies to the rescue (Eidos)
Aladdin in Nasira's Revenge (Sony)
Woody Racing (Konami)
Winnie l'Ourson, la chasse au miel de Tigrou (Ubi Soft)
The Little Mermaid II : Return to the sea (Disney)
Dinosaure (Disney)
The Emperor's New Groove (Argonaut)
Muppet's Monster Adventure (Henson Interactive)

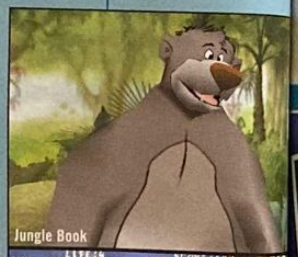
de la retraite, ne se repose convenablement que sur le dos... Ceci est bien entendu un clin d'œil sarcastique au problème bien connu des lentilles de lecture de certaines PS, qui s'usent quelque peu avec le temps et qu'il faut « aider » en retournant la console (le faisceau laser lit alors le CD-Rom avec davantage de facilité). Nous sommes nombreux à avoir connu ce problème... Il y a ceux qui trouveront la PSone plus pratique à transporter ou plus jolie pour leur intérieur, ceux aussi qui achèteront la PS2 en parallèle mais préféreront laisser la PSone à disposition des enfants... Les cas de figure sont nombreux et se déclinent sur tous les tons, du simple caprice à l'utilité véritable. Mais quelle a été la véritable volonté de Sony en sortant la PSone ? La question mérite d'être posée...

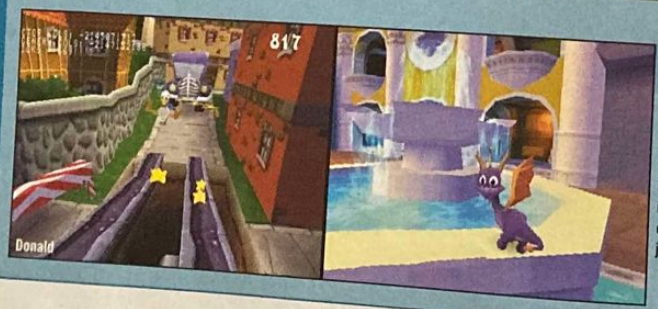
Repositionnement et compatibilité

La PSone est bien entendu compatible avec tous les accessoires existant déjà pour la PlayStation (paddle, câble, Memory Cards, etc.). Le but n'était pas de faire acheter une nouvelle console - ce qui aurait été une grossière erreur - mais simplement une machine relookée. On notera toutefois quelques subtiles différences esthétiques, comme par exemple la disparition du port parallèle et du port série, à l'arrière de la console. Tous ceux qui désireront utiliser un Action Replay ou un câble link seront donc mis à mal. C'est un détail dont il faut tenir compte. À côté de cela, il y a tout de même l'Action Replay CDX, qui fonctionne par le biais d'un CD et d'une Memory Card spéciale. Il y a donc finalement toujours une manière de tricher en cherchant bien... Il y a aussi le fait que le bloc moteur est ici plus silencieux. Un détail, certes, mais qui mérite toujours d'être souligné... Enfin, signalons que l'alimentation n'est plus à l'intérieur de la console (ce qui pouvait la faire chauffer) mais à l'extérieur, sur le câble d'alimentation. La PSone semble désormais manifestement s'adresser à un public plus jeune, comme si, avec l'arrivée de la PS2, la « cassure » entre générations était désormais plus nette, plus affirmée. Le panel des jeux à venir est d'ailleurs quelque peu représentatif de cet état de fait, avec des titres sortis ou prévus tels que Toonenstein, Muppet Monster Adventure, Jungle Book Groove Party, Tom & Jerry in House Trap ou encore Spyro : Year of the Dragon. Les licences vont bon train, on s'en rend compte, et la PSone glisse lentement vers une cible apparemment plus jeune. Évidemment, tous les genres seront encore et toujours représentés afin de satisfaire, et pour un certain temps encore, toutes les tranches d'âge et tous les publics.

Séduire les plus jeunes... et les autres !

Dinosaure. On est loin de l'excellence graphique du long métrage, et il ne faut pas s'attendre à des miracles.





Spyro : Year of the Dragon. Spyro reste emblématique de cette tendance à proposer des personnages craquants au jeune public.

Une vraie portable ?

La question que l'on se pose en découvrant la PSone, c'est de savoir si sa petite taille fait d'elle une console portable. Oui et non. Disons que pour le moment, c'est plutôt une console « transportable », que l'on peut ranger à peu près n'importe où sans encombre et déplacer à sa guise. Le concept de portable titille tout de même Sony au plus haut point et certaines extensions, indispensables pour accéder à ce « statut », sont d'ores et déjà prévues. On pense tout particulièrement à l'écran LCD prévu pour le printemps 2001 au Japon (et presque simultanément aux États-Unis, l'Europe venant un peu plus tard), élément indispensable, vous en conviendrez, pour jouer où bon vous semble. Les deux « trous » à l'arrière de la console serviront d'ailleurs sans doute à brancher cet écran LCD, lorsque celui-ci sera disponible dans le commerce. On notera la petite taille de l'écran présenté par Sony (qui devrait proposer une diagonale de 4 pouces, soit à peine plus de 10 cm) qui obligera quelque peu à avoir le nez dessus pour en profiter complètement. Reste la question de l'autonomie... D'ores et déjà, un adaptateur allume-cigare est prévu pour ceux qui souhaitent jouer en voiture. On peut donc imaginer sans trop de difficultés des parents emmenant leurs enfants en voiture tandis que ceux-ci jouent sur le siège arrière, absorbés par leur partie. Un tableau que l'on découvrira évidemment d'abord, au Japon, avant de le voir s'étendre à d'autres parties

Hormis le sigle PSone, le paddle vendu avec la console est identique au Dual Shock classique, mais avec une teinte gris-blanc particulière.

Ken Kutaragi ne semble pas prêt de lâcher la PSone !

PSone : le magazine

Évoluant en parallèle à PlayStation 2 Magazine, PSone Magazine est un magazine s'intéressant exclusivement à l'actualité de cette machine, histoire de vous tenir au courant de toutes ses évolutions et des nouveautés qui sortent sur ce support. C'est le complément parfait de Play2Mag pour tous ceux qui veulent un point de vue complet sur l'actualité made in Sony...

Mais comment font-ils pour devenir
MAÎTRE POKÉMON ?

Règle n°2 ILS SAVENT FAIRE ÉVOLUER LEURS POKéMON !

Avec les "decks à thème" tu peux, toi aussi, choisir ta stratégie et la manière d'entraîner tes Pokémon de base. Avec les "boosters", tu peux perfectionner ton jeu et enrichir tes capacités d'attaque. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes cartes ... Tu es confiant, respire : tes Pokémon sont les plus forts !

POKéMON
CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

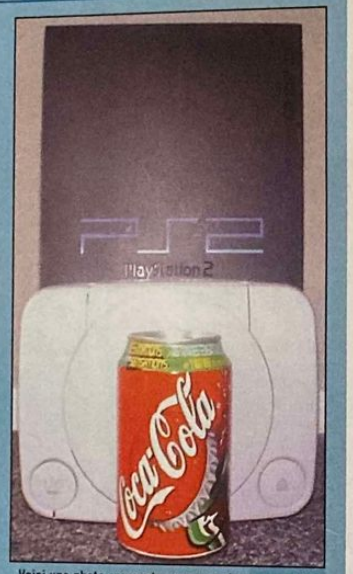
MCC UNITED

©1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Le point sur la PSone

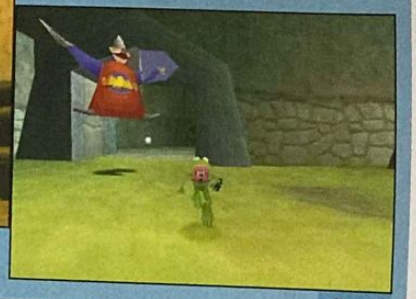
Jungle Book Rythm N'Groove. On ne se lasse pas de retrouver adapté un des plus fameux DA de l'univers Disney.

Dinosaure



Voici une photo amusante pour vous donner une idée de la taille de la PSone, perdue derrière une canette de Coca et dominée par une PS2 « gigantesque ».

Bugs Bunny & Taz Time Busters. Des épreuves aussi marrantes que débiles avec le Diable de Tasmanie.



Muppet's Monster Adventure. Kermit & co se tirent la bourre…

Aladdin in Nasira's Revenge. Les mille et une nuits revisitées…

Prévisions

Sur toute l'année fiscale 2000 (qui s'étend de mars 2000 à mars 2001), Sony prévoit d'écouler un total de 8 millions de PlayStation (PS et PSone combinées). Sur ce chiffre, Sony estime qu'environ les 3/4 des ventes seront dues à la PS one.

du monde si Sony s'aperçoit que ce genre d'extension est bien accueillie par le grand public. Parlons enfin de la possibilité qui sera offerte, via un câble commercialisé en fin d'année au Japon, de brancher un téléphone portable à la PSone (ainsi qu'à la PS ou la PS2 d'ailleurs). Très objectivement, je ne vois pas trop de quelle manière cela peut révolutionner notre manière de jouer, mais les joueurs nippons, via leur réseau i-mode (un réseau typiquement japonais qui permet à ses utilisateurs d'être connectés en permanence à Internet), se verront sans doute offrir davantage de possibilités. À cet égard, Ken Kutaragi a précisé : « Le réseau entre téléphones portables rendra possible l'échange de données entre utilisateurs, leur permettant de s'essayer à des jeux en multijoueur ou d'échanger leurs personnages. » Sony a donc d'ores et déjà prévu un certain nombre d'applications en rapport avec les téléphones portables, ceux-ci ayant « explosé » un peu partout dans le monde, on le sait, mais encore plus particulièrement au Japon. Pas étonnant, dans ces conditions, que Ken Kutaragi himself s'intéresse à cet aspect des choses… Toujours est-il que l'engouement autour des portables et des réseaux « ludiques » reste un phantasme à l'intérêt limité (notamment à cause des bandes passantes très réduites et des coûts de communication) qui ne se révélera réellement intéressant que lorsque certaines technologies seront définitivement mises au point. Il suffit de voir ce qui se passe avec le WAP pour garder la tête froide… Qu'on arrive déjà à jouer correctement en réseau par le biais de nos consoles de salon pour le reste, on pourra voir plus tard.

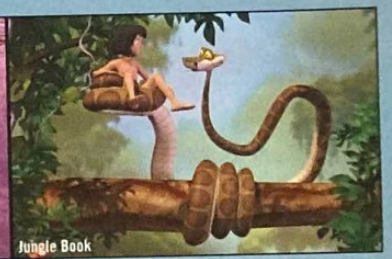
Alors, faut-il craquer ?

À cette question, chacun apportera la réponse qu'il désire. La PSone est proposée à un prix raisonnable, fait figure de bel objet et sera quelque peu évolutive dans les mois à venir. Son statut de « portable en devenir » peut être un atout non négligeable, même si, avouons-le, comparée à une Game Boy, la PSone reste un mastodonte assez peu pratique. Un système de batteries autonomes est en cours de recherche, afin de ne pas limiter le concept de portable à la voiture (avec l'adaptateur allume-cigare) ou à un endroit fixe ayant à disposition une prise électrique. La sortie décalée de l'écran LCD (Liquid Crystal Display, pour écran à cristaux liquides) est apparemment due à une « pénurie » d'écrans de ce type au Japon. Nintendo a d'ailleurs eu de son côté des problèmes similaires, repoussant quelque peu la sortie de sa Game Boy Advance, sa nouvelle console portable. Entre les consoles de jeux, les Palm Pilot (des mini-ordinateurs, sortes d'agendas électroniques évolués) et les téléphones portables (entre autres), on comprend que la production d'écrans LCD - qu'ils soient monochrome ou couleur - ait du mal à suivre le rythme… Sharp, au premier plan, met pourtant les bouchées double pour honorer toutes ses commandes. En ce qui concerne la ludothèque de la PSone, il n'y a pas de souci à se faire : en un peu plus de 5 ans, la console a eu le temps de rassembler des centaines de bons jeux (la plupart disponibles entre 169 et 299 francs !), dont on peut profiter avec plaisir encore maintenant. Et le parc installé de consoles à travers le monde, énorme, attirera pendant un bon moment encore de nombreux développeurs (on peut parier sans crainte de se tromper sur un minimum de 2 ans), qui connaissent désormais bien cette machine et peuvent créer dessus des jeux à moindres frais. À l'instar de Sega ou Nintendo, à l'ère des machines 16 bits, Sony tente donc de donner un second souffle à sa console phare en revoyant son design et en la rendant plus « pratique ». L'idée est bonne et la réussite semble de nouveau pouvoir sourire au géant nippon. Reste à savoir si vous serez de ceux qui contribueront à ce succès.

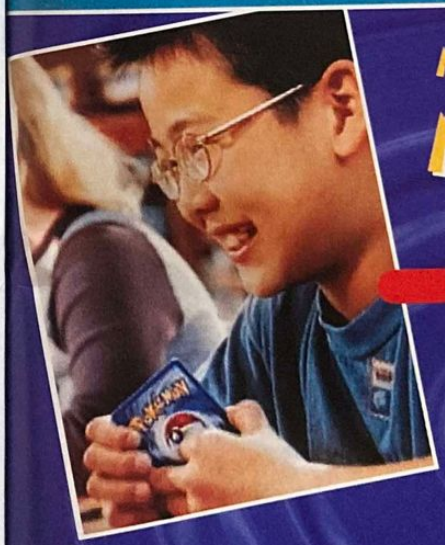
Avec l'écran LCD à venir, la PSone pourrait-elle devenir une vraie portable ? C'est à l'étude…

Walt Disney Magical Racing Tour. Des héros mignons et attachants. Voilà le secret pour plaire aux enfants.

Dinosaure



Jungle Book



Mais comment font-ils pour devenir

MAÎTRE POKÉMON ?

Règle n°3 ILS CAPTURENT DE NOUVELLES CARTES !

Avec les versions complémentaires, type "jungle" et toutes celles qui suivront, attrape toi aussi de nouveaux Pokémon. Comme tous les maîtres Pokémon, tu t'assieds devant le tapis, tu sors ton jeu, tu places tes nouvelles cartes … Tu es confiant, respire : ton adversaire n'a pas encore tes Pokémon !

POKÉMON

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

MCC UNITED

*© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

IMPARABILIS CANONUS
FIFA
PlayStation 2
PC CD
FIFA 2001
PLONGEZ AU CŒUR DU FOOTBALL ! FIFA 2001 VOUS INVITE À PARTICIPER AUX MATCHES DE FOOTBALL COMME SI VOUS ÉTIEZ SUR LA PELOUSE. SORTEZ DU TUNNEL DES VESTIAIRES, OBSERVEZ L'ANIMATION DU BANC DE TOUCHE.
EA SPORTS
ÉCOUTEZ LES JOUEURS SE PARLER PENDANT LE MATCH, LES SUPPORTERS HURLER LEUR JOIE ET CHANTER LEUR VICTOIRE... AVEC FIFA 2001, VOUS AVEZ RENDEZ-VOUS AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE FOOTBALL. À VOUS D'ÊTRE À LA HAUTEUR !...
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™
WWW.EASPORTS.COM
MAXIMUS PLAYSTATION® 2
DÉJÀ DISPONIBLES
PlayStation 2 FIFA 2001
PlayStation 2 SSX
PlayStation 2 NHL 2001
PROCHAINES SORTIES
MADDEN 2001 NOV. 2000
F1 CHAMPIONSHIP JANV. 2001
NBA LIVE 2001 JANV. 2001
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 FÉV. 2001
KNOCKOUT KINGS 2001 MARS 2001
DÉCOUVREZ DÈS AUJOURD'HUI LA TOUTE NOUVELLE GAMME EA SPORTS SUR PLAYSTATION® 2. DES SPORTIFS ET DES ACTIONS PLUS
VRAIS QUE NATURE, UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE, UNE VITESSE INCROYABLE, UNE IMPRESSION DE VÉRITÉ JAMAIS ÉGALÉE !
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™
WWW.EASPORTS.COM
RCS ELECTRONIC ARTS LYON 391 974 748

par Stéphane Hébert

AU CŒUR D'E.A. SPORTS

LE PARADIS DE LA SIMULATION SPORTIVE

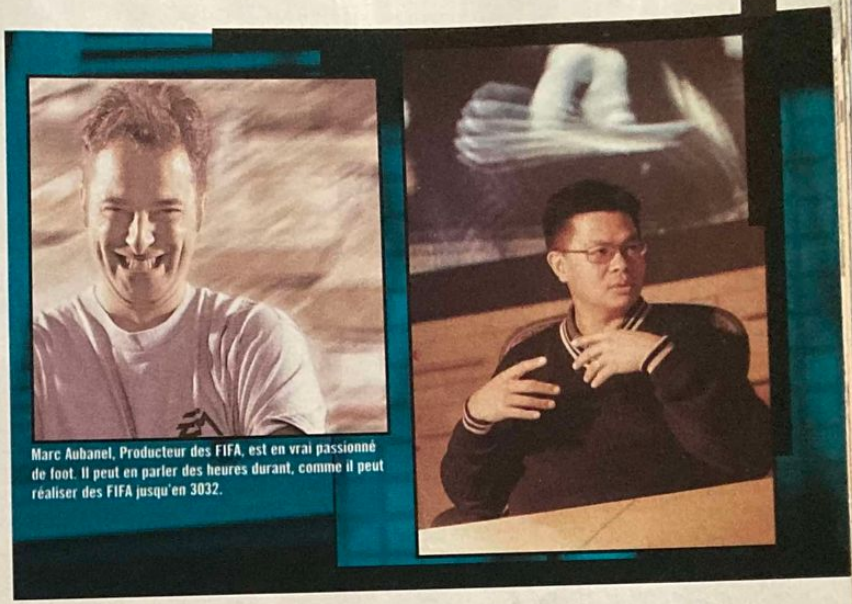
S'il est un éditeur qui aime la PlayStation 2, c'est assurément EA Sports. Alors que beaucoup de joueurs commencent à s'impatienter en attendant des softs dignes de leur console, les Canadiens montrent l'exemple en proposant un catalogue fourni en titres de qualité. Une bonne raison pour aller leur rendre une petite visite de courtoisie, dans leur antre canadien.

Gleen G.J. Wong, l'homme à la tête d'E.A. Sports. C'est à lui que nous devons la présence de nombreux titres PlayStation 2, dès sa sortie.

Vancouver, ce ne sont pas que des gens aimables (même les flics sont serviables !), des pistes de ski à 10 minutes du centre-ville, des caribous, et de belles forêts de sapins entourant la lagune. C'est aussi la ville accueillant le Q.G. d'EA Sports, leader mondial de la simulation sportive. Situé sur une petite colline surplombant les faubourgs de la ville, le bâtiment est à la hauteur de la réputation de l'éditeur : flambant neuf, immense, équipé de tout le confort imaginable (cafétéria, salle de sport, terrains de foot, hangar de motion capture, magasin de goodies, bibliothèque, studio d'enregistrement audio high-tech, des milliers de m² de bureaux, bientôt une piscine…), on sent tout de suite qu'ici, on voit les choses en grand. D'ailleurs, pour la petite histoire, l'édifice a même été officiellement inauguré par le premier ministre canadien, preuve s'il en est de l'importance de cette société dans le tissu économique du pays. Nous sommes accueillis par Gleen Wong, le président d'Electronic Arts Canada, responsable de toute la gamme EA Sports dans le monde. Après avoir échangé quelques souvenirs sur Paris autour d'un chocolat chaud, les choses sérieuses commencent. Gleen nous expose sa vision sur la place d'EA Sports dans l'univers PlayStation 2, et je vous invite à lire l'interview pour recueillir le fruit de ses pensées.

De l'ambition à revendre

Comme vous pouvez le constater en feuilletant les tests de ce premier numéro, les jeux EA Sports sont présents en masse pour le lancement de la machine en Europe. Ce n'est pas un hasard, car l'éditeur a décidé d'adopter une politique agressive vis-à-vis des consoles nouvelle génération. Et Sony étant le premier arrivé, il est par là même le premier servi. Ainsi, alors que par le passé EA Sports privilégiait plutôt l'attentisme, ne sortant leurs jeux que sur des plates-formes dont la viabilité était avérée, aujourd'hui le mot d'ordre est bien différent. La gamme des EA Sports est donc largement présente sur la console, avec des titres comme FIFA, Madden NFL, NBA Live, Knock out King, NHL… et, bien évidemment, l'excellent SSX. Sans vouloir jouer les devins, cette politique devrait être rapidement payante, puisque cela permet au passage à EA Sports de proposer le premier très bon jeu de la PlayStation 2 (avec SSX justement). Et ce qui est bon pour l'image est généralement bon pour les ventes. Il faut dire que ce succès n'est pas vraiment du hasard, puisque fort de ses nombreux studios de développement (et donc de la matière grise qui les compose), EA Sports a pu passer outre les difficultés de développement tant décriées par leurs confrères. L'avenir d'EA Sports ? De l'innovation dans la continuité, avec des FIFA prévus pour encore de longues années, et l'arrivée de nouvelles disciplines sportives dans les mois à venir. Enfin, d'autres jeux dans la lignée de SSX sont également en chantier, ouvrant la voie à des gameplays plus exotiques. Bref, une PlayStation 2 sans EA Sports, ça serait un peu comme Les Nuls sans Bruno Carette : ça ferait un gros vide.



Marc Aubanel, Producteur des FIFA, est en vrai passionné de foot. Il peut en parler des heures durant, comme il peut réaliser des FIFA jusqu'en 3032.

Play2Mag : Pourquoi les sports extrêmes (BMX, le roller, le surf, etc.) sont-ils absents chez EA Sports ?

Gleen : Nous étudions différents moyens d'étendre la gamme des sports que nous proposons. Nous recherchons des disciplines qui puissent rester en adéquation avec l'exigence de qualité que nous recherchons et les désirs des consommateurs. Sans que je puisse être plus précis aujourd'hui, nous avons effectivement de nombreux nouveaux sports en préparation.

Humm, vous ne pouvez pas apporter quelques précisions ? Peut-être au sujet de sports plus spécifiquement européens ?

(Rires). Non, c'est encore beaucoup trop tôt ! En fait, nous essayons de proposer des jeux qui puissent recevoir un bon accueil international, aussi bien sur le marché européen, japonais, que nord-américain. SSX en est un bon exemple, puisqu'il n'est pas spécifique à un pays en particulier. Toutefois, il est clair que le football, avec FIFA, fortement implanté en Europe, a besoin d'être plus présent aux États-Unis. Quant au Japon, nous avons beaucoup travaillé pour adapter le jeu à ce pays. Seules de rares disciplines comme le football américain pour les États-Unis, ou le cricket pour l'Europe, sont clairement destinées au marché local. Mais globalement, notre objectif principal est assurément de développer des jeux qui puissent convenir à tous les joueurs, quelle que soit leur nationalité.

L'équipe de FIFA au (très) grand complet ! Tous des goals en puissance…

Kevin Wilkinson, en charge du dossier NHL. On vous laisse deviner le sport qu'il préfère...

La catégorie des sports extrêmes est un secteur très en vogue. Pourquoi avoir attendu la PlayStation 2 pour mener à bien votre propre projet (avec SSX) ?

Il est toujours difficile de lancer de nouvelles franchises. Nous avions prévu de le faire, mais n'avons pas disposé du temps nécessaire pour réaliser ces jeux avant la fin de la PlayStation. Par contre, il est clair que les capacités techniques de la PlayStation 2 offrent désormais une réelle opportunité pour s'ouvrir à ces nouveaux horizons.

Pourquoi ne pas avoir acquis la licence des Jeux Olympiques ? Il est surprenant que vous ne disposiez pas d'un jeu à disciplines multiples, comme le célèbre Track & Field...

Les Jeux Olympiques sont un événement formidable, mais qui, par définition, n'a lieu que tous les quatre ans. Je ne suis pas sûr qu'entre chaque olympiade, les gens gardent le même enthousiasme pour l'épreuve. Ceci pour le premier point. Le second concerne le niveau de qualité que nous souhaitons atteindre dans nos jeux. Les Jeux Olympiques rassemblent de nombreuses disciplines. Développer un jeu qui « capture » l'esprit Olympique dans sa globalité serait quelque chose de très compliqué à faire. Je ne crois pas que les consommateurs soient intéressés par un jeu au « goût » plutôt fade. Ils savent que les jeux EA Sports représentent un gage de qualité, de réalisme et d'immersion. En raison du nombre et de la variété des sports en présence, cette profondeur et cette qualité ne pourrait pas être atteinte pour chacun d'eux.

Malgré toute votre expérience dans le domaine ?

(Rires) En fait, un tel projet irait bien au-delà des capacités techniques actuelles en termes de mémoire ! Sans parler des énormes exigences de développement, puisque chaque discipline nécessiterait son propre moteur. Nous préférons aller en profondeur dans un seul sport plutôt que d'être superficiels dans plusieurs.

Très bien. Mais sans parler spécifiquement de la licence des Jeux Olympiques, avez-vous l'intention, un jour, de vous attarder sur le genre des multi-épreuves, pourtant apprécié des joueurs ?

Non, je ne pense pas que cela soit possible dans un futur proche.

L'acquisition des licences représente-t-elle une part importante des budgets de développement ? Cela ne pousse-t-il pas à faire des compromis au détriment de la réalisation ?

Pour ce qui est du poids financier des licences, oui, c'est une grosse part dans le coût du développement. Cela est dû au fait que nous ne travaillons qu'avec de grosses licences qui, bien évidemment, sont onéreuses. Mais d'un autre côté, ceux qui nous accordent leur licence exigent en retour des jeux de qualité. C'est pourquoi nous sommes très sélectifs quant à ceux avec qui nous souhaitons travailler. De plus, nous voulons entretenir une relation sur le long terme avec nos partenaires : quatre ans, cinq ans, voire dix ans dans certains cas. C'est ainsi que nous amortissons l'investissement de la licence pour une discipline donnée sur plusieurs années. Si vous n'achetez une licence que pour une ou deux années, ça ne peut pas être rentable.

Dix ans ! Comment faire pour innover ou se renouveler dans ces conditions ?

Nous avons des gens très talentueux dans nos studios. Il y a toujours une longue liste d'idées et de choses que nous désirons intégrer dans nos jeux. C'est ainsi que nous trouvons toujours le moyen d'innover et d'inventer, que ce soit sur le plan du gameplay ou de la technologie pure. De plus, dans une moindre mesure, la nouveauté est quelquefois provoquée par la licence elle-même, comme l'apparition de nouveaux stades, de nouveaux circuits...

Parlons un peu de FIFA. Jusqu'à quand prévoyez-vous de continuer à le développer ?

Nous avons un contrat basé sur le long terme pour FIFA. Il sortira un FIFA pendant encore de nombreuses années !

Pourquoi avez-vous sorti LNF en France, alors que FIFA intègre déjà les mêmes épreuves ? De plus, LNF est moins bien réalisé. S'agit-il d'une manœuvre marketing pour empêcher la concurrence d'acquérir une licence nationale, tout en préservant l'aura et la réputation de FIFA ?

Tout d'abord, les jeux ont été réalisés par deux studios différents. FIFA est réalisé ici, et LNF par les studios anglais. L'objectif était de proposer deux expériences de gameplay différentes. Dans FIFA, c'est la France qui est mise en avant avec sa victoire en Coupe du Monde. Quant à LNF, il repose sur la notoriété des équipes locales. Les deux jeux ont une approche différente du marché, et nous pensons qu'il y a de la place pour chacun d'eux. Il ne s'agit pas du tout d'une opération marketing.

Que pensez-vous d'ISS Pro Evolution (PSone), qui est considéré par beaucoup de joueurs comme la simulation de football la plus réaliste ?

Eh bien... J'attends de voir la version PlayStation 2 ! (Rires). Vous devriez jouer à la version PlayStation 2 de FIFA, et vous aurez un point de référence !

Venons-en à vos relations avec Sony. Vous semblez être en très bons termes avec le constructeur japonais : présentation commune de la PlayStation 2 à l'E3, nombreux titres EA Sports disponibles à la sortie de la machine. Existe-t-il une « entente » entre EA Sports et Sony ?

Notre plus grande priorité est d'être présents, et gagnants, sur toutes les consoles de nouvelle génération. Celle de Sony étant la première disponible, notre objectif est donc d'offrir des jeux à la fois nombreux et de qualité à la PlayStation 2. Il n'existe aucun accord particulier entre Sony et EA Sports. Comme tous les développeurs partaient de zéro sur la console, nous avons simplement demandé à tous nos studios de partager leurs connaissances techniques, graphiques et audio. Nous disposons de quatorze studios à travers le monde, ce qui permet d'apprendre beaucoup plus rapidement, et donc de proposer plus de jeux. Je me répète : il n'existe aucun accord entre Sony et EA Sports.

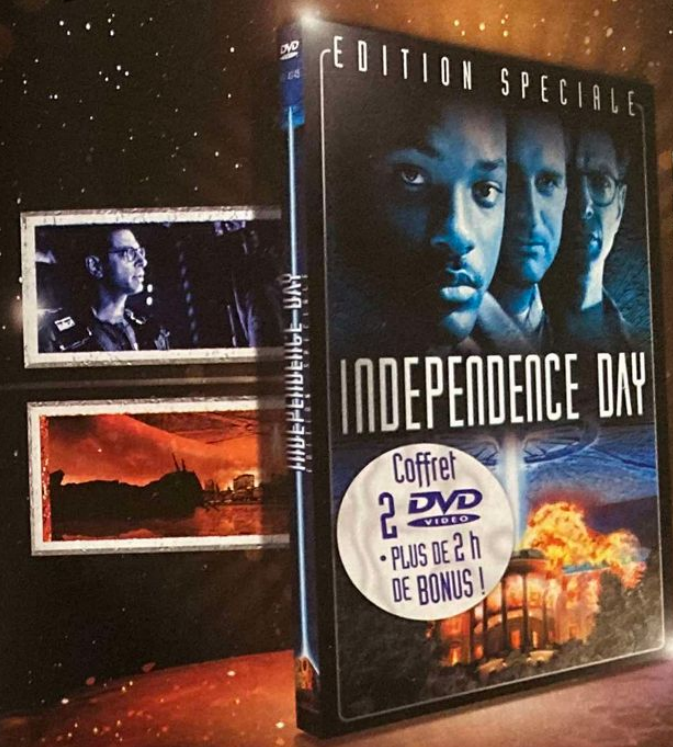
Vous tiendrez donc la même politique de production sur la prochaine console de Microsoft, la Xbox ? Adapterez-vous toute votre gamme ?

Notre but est que, quelle que soit la machine dont dispose le joueur, il puisse jouer à nos produits. Cependant, nous n'adapterons pas tous nos titres sur la Xbox, nous ferons une sélection. Toutes les consoles n'ont pas le même public, et je ne sais pas encore quel sera celui de la Xbox.

Pour finir, peut-on dire que nous vivons le dernier Noël avec des jeux EA Sports sur PlayStation ? Verrons-nous un FIFA 2002 sur PSone ?

Je souhaite que le marché de la PlayStation continue à être fort, et nous avons encore quelques studios qui doivent sortir des jeux en début d'année prochaine. Pour ce qui est de FIFA 2002... (rires ironiques)... nous verrons !

Préparez-vous au choc !

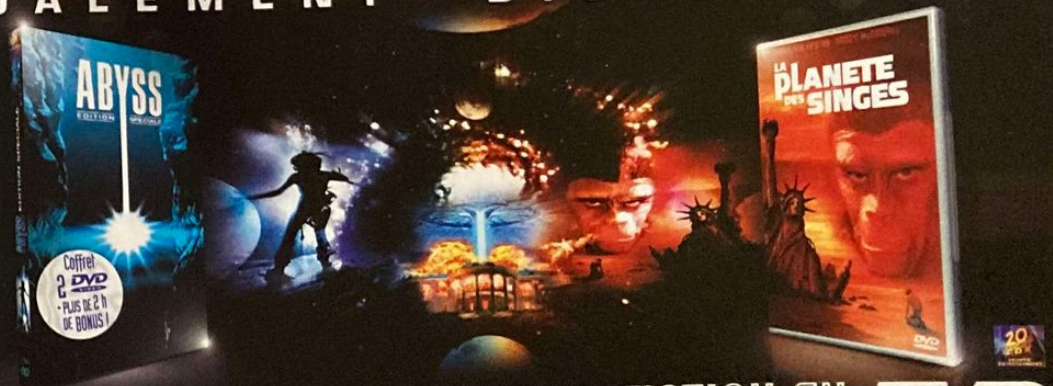


INDEPENDENCE DAY
UN ÉVÉNEMENT DVD AVEC DES SUPPLÉMENTS SPECTACULAIRES :

- La version cinéma et la version longue du film
- 3 documentaires sur le tournage du film
- La fin d'origine et bien d'autres bonus...

La plus impressionnante des invasions extraterrestres de l'histoire du cinéma !

EGALEMENT DISPONIBLES



LES LEGENDES DE LA SCIENCE-FICTION EN DVD VIDEO

GENRE : Jeu de glisse/course ÉDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : Big (Canada) DISPONIBLE le 24 novembre
SITE INTERNET : www.ea.com

SSX
SOULÈVE ENFIN L'ENTHOUSIASME !

Je ne suis pas un fan de Tekken. Ridge Racer V n'a rien pour moi d'un titre phare de la PS2. En bref, je suis un grincheux qui veut de la PlayStation 2, de la vraie ! Et c'est SSX qui m'a redonné le sourire…

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 6 pistes + 2 cachées
PARTICULARITÉ(S) : -

Imaginez-vous la situation suivante : vous êtes à 450 kilomètres de votre habitation, de votre boulot, et de votre PS2. Vous venez à peine de finir de débloquer toutes les pistes du jeu SSX dont le CD est arrivé il y a quelques jours au bureau. Vous êtes, bien entendu, rédacteur pour un magazine de jeux vidéo populaire, dont nous tairons le nom. Et, par-dessus tout, vous êtes en retard, et avec une ravissante créature qui ne vous donne aucunement envie de le rattraper. Qui a dit qu'il s'agissait d'un métier facile ? En tout cas, s'il y a un jeu PlayStation 2 qui pourrait me faire décrocher de cette situation si douce, c'est bien SSX. C'est dire à quel point il m'apparaît, à l'issue de ce Travelling, comme LE jeu de ce premier mois passé à goûter à la PS2 européenne !

Concept, structure, et finition…

Ce sont bien là les trois atouts majeurs du jeu d'Electronic Arts, ce qui en fait une si grande réussite, et ce qui le démarque des autres titres actuellement en train de batailler dans le rayon PS2. C'est à chaque fois la même histoire… avec les nouvelles consoles. Parmi les premiers titres, rares sont ceux qui font figure d'autre chose que de palliatif au retard des développeurs ! SSX fait heureusement partie de ces rares titres, et contrairement à un Tekken Tag Tournament, il est unique en son genre, ne reprenant aucune licence connue, développant une recette qui lui est propre. C'est ce que nous apprécions par-dessus tout : SSX est un jeu PlayStation 2, et non un amuse-gueule pour console fraîchement achetée… Certes, il y en a toujours un, et nous nous attendions tous à ce que Gran Turismo 3 soit l'heureux élu. Au fil des retards pris par ce dernier, notre regard a fini par se détourner pour tomber sur SSX, et ce n'est pas plus mal ! Car une chose est sûre : SSX est plus original que GT3. Passons donc en revue ce qui fait de lui un titre si digne de figurer dans votre ludothèque PS2, mis à part la famine ludique naturelle à l'arrivée d'une nouvelle console.

Si vous ne deviez acheter qu'un seul jeu PS2, ce serait celui-là

Les environnements enneigés sont parfaitement représentés.

Effets pyrotechniques à la louche, ambiance sonore de folie… SSX offre une ambiance d'enfer.

Les créateurs : Electronic Arts est réputé pour sa gamme sport, et prouve avec SSX qu'il peut sortir des sentiers battus avec brio.

Des pistes délirantes

Pour commencer, étudions la structure du jeu. L'épine dorsale de SSX réside bien entendu dans son game design, c'est-à-dire tous les éléments qui concourent à lui donner un bon gameplay. À la base, celui-ci n'a rien de bien compliqué : des courses de snowboard, en mode Simple ou Championnat, ce dernier permettant bien entendu de débloquer les nouvelles pistes. On ajoute à cela un mode Showoff, qui centre la compétition non pas sur la course mais sur la capacité à faire des figures, et on mélange joyeusement l'ensemble pour permettre au joueur de développer le jeu en fonction de ses performances dans ces modes. Ce qui assure, c'est que les amateurs de courses comme les amateurs de freeride trouveront leur compte dans cette formule, pour la simple et bonne raison que SSX a été conçu dans une optique mi-réaliste, mi-arcade.
Réaliste, par l'intermédiaire de ses figures, brillamment animées, et reposant sur une interface manette d'une logique implacable, interface accessible et calquant bien l'échelle de difficulté réelle des « tricks » (les figures).
Arcade, par ses tracés tout d'abord. Les pistes sont en effet totalement surréalistes ! Si les premières font sourire pour certaines de leurs portions, ou de leurs sauts, les suivantes finissent vite par laisser pantois, filet de bave au coin des lèvres, tant elles sont bourrées d'idées saugrenues, et pourtant tout à fait fonctionnelles. La pire d'entre elles reste sans doute la piste de Tokyo, qui calque plus le flipper du « Jean Bar » que le domaine skiable de Megève. Et tant mieux… niveau sensations, ça assure bien plus ! Lorsqu'on passe aux détails du gameplay, les possibilités montrent le souci de finition des développeurs. En course, les tricks servent à faire monter sa jauge de turbo. Bien entendu, plus le trick est complexe, plus la jauge se remplit ; inversement, plus on va vite à coups de turbo, plus on saute suffisamment haut pour faire des tricks performants… Mais faire des tricks fait parfois perdre du temps sur ses concurrents. Il faut donc bien choisir l'endroit et le moment pour les lancer, ou compter sur d'autres méthodes pour s'assurer la victoire… certaines beaucoup moins nobles comme les torgnoles déséquilibrant les adversaires ! En tout cas, eux ne s'en privent pas dès les premières courses.

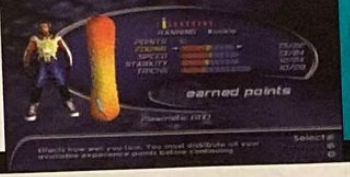
Équilibré

Côté game design, SSX ne présente aucun défaut particulier. La difficulté est particulièrement bien dosée, suffisamment présente pour motiver le joueur, sans pour autant le dégoûter de la performance. Le mode Championnat en course propose 3 rounds sur la même piste avant de passer à la suivante, quart, demi et finale, nécessitant la qualification dans le trio de tête pour être franchie avec succès.
En Showoff, où il se trouve seul, le joueur devra encore se classer parmi les trois premiers pour décrocher une médaille, et le privilège de recommencer ses exploits sur la piste suivante. Le système est basé sur des points, bien entendu, mais ne laisse aucune chance aux bachoteurs : s'ils font toujours la même figure, même si elle est complexe, ils gagneront de moins en moins de points à chaque exécution. Il faut donc faire preuve de variété. En outre, oubliez la technique du « localisons un half-pipe pour faire péter le compteur » ; il y a peu d'endroits sur les pistes permettant l'exécution de figures à répétition, et un compte à rebours vous presse pour franchir des checkpoints régulièrement.
Que ce soit en course ou en Showoff, chaque performance rapporte un nombre de points d'expérience qui lui est lié. Ces points serviront, après l'épreuve, à améliorer les statistiques de votre rider, suivant des caractéristiques logiques : vitesse, stabilité, tricks, etc. De plus, au fur et à

Parfaite illustration du côté arcade de SSX : des sauts de 10 mètres de haut, les pieds dans le nez.

Des bonus en forme de flocons, souvent difficiles à récupérer, offrent des boosts de vitesse ou de tricks, pour améliorer ses performances.

Il est possible de « grinder » sur de nombreuses surfaces, comme ce sapin abattu.



Plus vos performances seront retentissantes, plus vous obtiendrez de points d'expérience à distribuer.

Option Frime

Les Replays d'SSX sont en eux-mêmes déjà un régal. Possibilité de suivre n'importe quel coureur, angles de vue variés et pauses sur l'action, tout y est. Mais le meilleur reste à venir pour les adeptes de la performance, surtout ceux qui aiment l'étaler aux yeux de leur entourage : vous pourrez en effet sauver vos replays sur la Memory Card 8 mégas de la PS2, et même monter les meilleures scènes pour vous en faire un film d'auto-promo ! Une option qu'il faudra néanmoins débloquer…

Des pistes extraordinaires

Voici quelques clichés qui montrent à quel point les pistes d'SSX sont originales et poussées…

Conseil

Préférez plusieurs figures d'ambition modérée plutôt que peu de figures complexes. Les multi back ou front flip, où les grosses rotations (dépassant le 720°) rapportent certes plus de points, mais pas suffisamment pour nécessiter la prise d'un tel risque, tant les spots permettant de les réussir sont finalement rares. En course, n'hésitez pas à prendre de raccourcis improbables, au travers des panneaux de verre estampillés « SSX ».

Le deuxième stick analogique permet de filer des baffes aux concurrents un peu trop collants.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- DualShock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**8/10**

+ Le soin du détail
+ Pas de réel défaut
- Les baisses de frame rate
- Quelques challenges un peu trop durs
- Incompatible avec la Memory card PSone

Pour quel public ?
Pour les fans de glisse qui n'ont rien contre le surréalisme, et pour ceux qui cherchent LE jeu PS2 du moment.

Dans le même genre :
Rien, c'est son point fort !

L'animation des riders en plein trick est excellente. De même lorsqu'ils préparent une rotation, ou une même une simple impulsion.

Le bruitage de la planche sur les plaques de verglas est un modèle du genre.

Ce type de passage, prodigieusement magnifiques, rassure le consommateur, seul face à sa nouvelle console.

mesure que vous améliorerez vos classements et progresserez dans le jeu, vous aurez accès à de nouveaux équipements : planches (qui ajoutent à vos caractéristiques), et tenues (qui n'ont aucun intérêt si ce n'est varier les plaisirs et donner du style). La courbe de difficulté est corsée, mais tout à fait réaliste, sauf peut-être certains scores demandés en Showoff pour la médaille d'or, qui promettent en retour une durée de vie importante. Les pistes pourront, par moments, vous sembler bien longues pour parvenir à vous classer en tête dans un troisième round décisif, où l'I.A. des adversaires se fait agressive et compétitive ; mais toutes sont bourrées de raccourcis, parfois difficiles à localiser. Et je le répète : ces tracés sont tous plus réussis les uns que les autres !

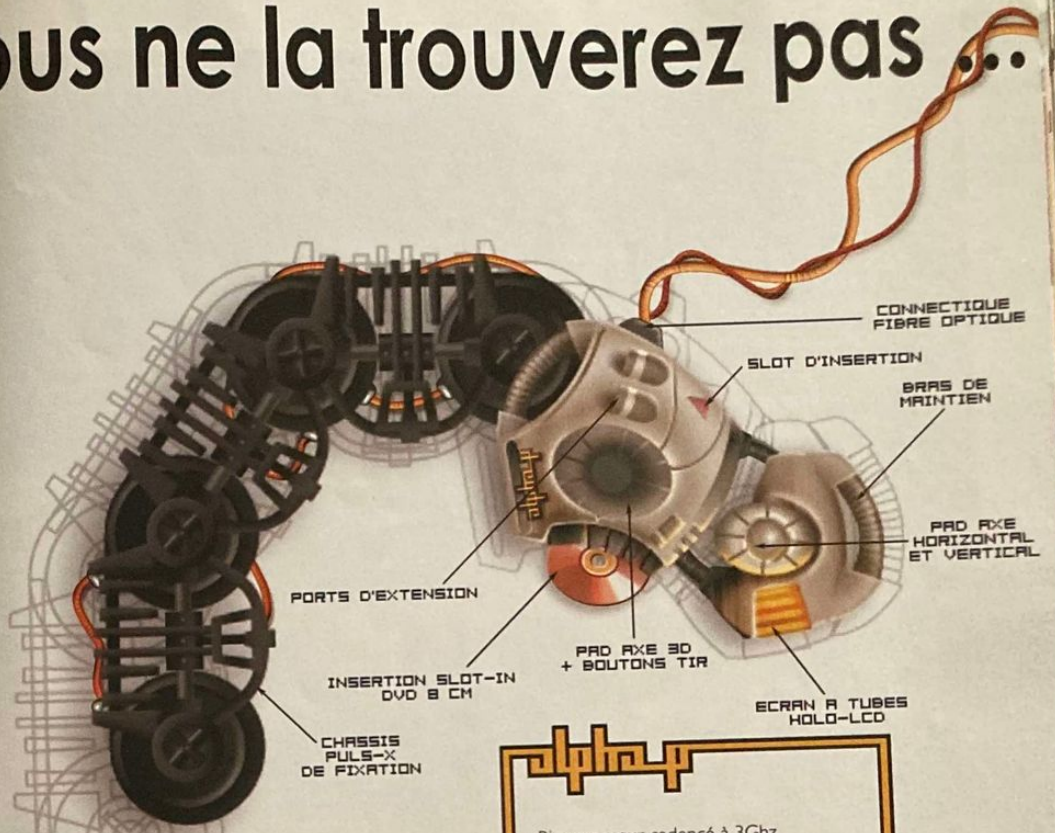
Emotion Engine ?

Bien. On devine donc que côté game design, SSX assure un max. Pas de défauts majeurs dans le concept même du jeu, un challenge motivant et varié… C'est bien, mais ça n'en fait pas un titre spécial PS2.

C'est donc du côté technique qu'on attend la première baffe : je vous rassure tout de suite, elle est là et bien là. Néanmoins, la réalisation souffre plus de la critique que le reste. Car, oui, mille fois oui, le jeu est beau. Mais Dieu que ça rame parfois ! En effet, il arrive très souvent que le frame rate chute. Le moteur 3D semble de prime abord très efficace, du moins manette en main, et on n'a aucune gêne à première vue. Mais lorsqu'on devient spectateur, on s'aperçoit de ses faiblesses : souvent, les images/seconde sautent pour que la vitesse reste et que le joueur ne soit pas pris de court par les habituels ralentissements. En contrepartie, dès qu'on prête un peu plus attention aux décors qu'à la course, on se rend compte de la baisse conséquente de fluidité. C'est d'autant plus curieux que le mode deux joueurs en écran partagé semble moins en souffrir… Sans doute est-ce dû aux nombreux effets spéciaux qui contribuent à donner cette pêche rafraîchissante au jeu, et qui sont moins présents à deux. Pyrotechnie, gerbes de neige, portions du décor amovibles ou destructibles… bref, ça bouge.

Ce manque régulier de fluidité reste à mon sens le seul défaut du jeu, et encore, finalement, on s'en accommode sans trop rechigner tant le reste offre ce qu'on est en droit d'attendre d'une PlayStation 2. La profondeur de champ est parfaite (pas une once de ce satané popping), les graphismes sont chatoyants, bien colorés, les textures de neige sont réussies, on ne distingue pas de polygone aux arrêtes proéminentes, ni sur les décors, ni sur les coureurs, et la vitesse en elle-même atteint des sommets riches en sensations. En un mot comme en cent : on en a enfin pour son argent, on s'éclate, et on a vraiment l'impression de jouer sur une PS2. Même les problèmes d'aliasing, pourrissant d'autres productions sur cette machine, ont été amoindris avec brio, sans passer par la case « jeu tout lent » comme la version européenne de Tekken Tag Tournament. On en arrive au bilan : si vous ne deviez acheter qu'un seul jeu sur PS2, ou si un seul jeu devait vous faire acheter une PS2, ce serait définitivement SSX. Pour nous, sans aucune hésitation, le premier vrai jeu PS2 !

Vous ne la trouverez pas…



alpha

- Bi-processeur cadencé à 3Ghz
- Lecteur DVD-rom 8cm 50x full playback
- Chipset Vidéo RAMDAC 800 mhz
- 512 mb de RAM
- Chipset audio - Crystal 7.2 norme AC5
- Disque dur 40 Gb
- Ports d'extension
- Carte ethernet 100/1000 mbps
- Ready to web-broadcast
- Modem ADSL (en option)

… les autres : on vous en parle, on vous les montre et on les met même aux enchères !

WWW.JEUXPLUS.COM

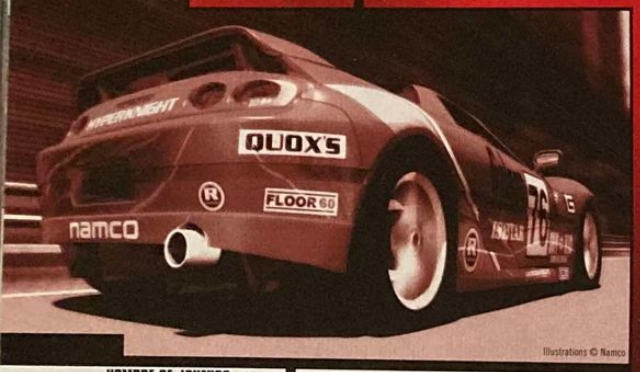
Le Premier site Communautaire et Cybermarchand

GENRE : Jeu de course arcade **ÉDITEUR :** Sony C.E. **DÉVELOPPEUR :** Namco (Japon) **DISPONIBLE** le 24 novembre **SITE INTERNET :** www.namco.com (en anglais)

RIDGE RACER V
À TOMBEAU OUVERT...

Depuis le lancement de la PlayStation 2, en mars dernier au Japon, Ridge Racer V s'est imposé comme le titre le plus populaire sur l'archipel. Ainsi, si en cinq ans, seuls les graphismes ont vraiment évolué, ce nouveau Ridge dispose tout de même de sérieux arguments pour convaincre les mordus de conduite arcade. Explications.

Outre la possibilité d'observer les reflets sur la carrosserie, cette vue reste de loin la moins jouable.



Illustrations © Namco

À la moindre touchette contre un adversaire, vous perdrez obligatoirement de précieuses secondes. Rageant !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 700 000 ex. vendus au Japon
PARTICULARITÉ : Aucune amélioration graphique (aliasing) sur cette version européenne (contrairement à Tekken !)

Inévitablement, l'arrivée de la PlayStation 2 et son cortège d'annonces fracassantes ont fait rejaillir les fantasmes des joueurs. Quoi de plus normal, remarquez, que de vouloir enfin goûter aux alléchantes capacités offertes par l'Emotion Engine ? Les jeux révolutionnaires tant promis, chacun a hâte de s'y plonger ! À ce titre, autant être franc d'entrée de jeu : aussi bien dans le fond, que dans la forme, Ridge Racer V n'apportera pas la révolution dans les chaumières. Doit-on pour autant le diriger vers le bûcher ? Ce serait un tort. En effet, au-delà de toutes les considérations bassement techniques, souvenons-nous qu'avant d'être éblouissant, un jeu se doit d'être divertissant. Alors, bien évidemment, Ridge V reste moins impressionnant qu'un futur Gran Turismo 3, mais pour un titre première génération PlayStation 2, soyons clairs, il a le mérite d'être fun et d'en mettre clairement plein la vue. C'est déjà ça, non ?

Les premiers seront les derniers ?

Accompagnant le lancement nippon de la PlayStation 2, le 4 mars dernier, Ridge Racer V ne pouvait être le jeu parfait qui transcenderait le genre et pousserait la machine dans ses derniers retranchements. De toute manière, la série des Ridge Racer a toujours été très controversée. Pourtant, posons-nous quelques questions peut-être simplistes mais si essentielles. Ridge Racer V est-il jouable ? Est-il accessible à un novice ? Procure-t-il des sensations de vitesse grisantes ? Bénéficie-t-il d'une réalisation technique soignée ? Sincèrement, à toutes ces interrogations, même le plus blasé des joueurs ne pourra que répondre par l'affirmative, à moins d'opter pour le délit de mauvaise foi. Et là, tout est dit.

De la vitesse, des crissements de pneus, des dérapages sauvages, de la compétition, voilà ce que Namco vous a concocté. Pour ceux qui ne seraient pas très au fait de la situation, Ridge Racer V mise sur une conduite arcade pure, à des années-lumière de l'aspect simulation d'un Gran Turismo. Certains trouvent le fameux GT trop austère ; d'autres, Ridge Racer trop simpliste. Les goûts, les couleurs, la vie, la mort... Une seule certitude, dans leur catégorie respective, ces deux jeux sont des références absolues. Cela doit bien cacher quelque chose...

Les créateurs : Namco est un studio japonais qui a activement contribué au succès de la PlayStation. On lui doit, entre autres, la saga Tekken dont le dernier volet sort ce mois-ci sur PS2.

Vitesse, frime, sensations...

Après avoir navigué dans des menus aussi clairs qu'ultra-design, vous aurez le choix entre trois types de courses somme toute assez classiques. D'un côté, le Grand Prix ; de l'autre, les épreuves de Contre la Montre et les Courses Libres. Je ne vous apprendrai rien en vous indiquant que le Grand Prix représente le principal attrait du titre. Après avoir effectué votre sélection parmi les 6 bolides (imaginaires, mais aux designs proches de célèbres marques telles que Porsche ou Ferrari), vous serez projeté sur la ligne de départ d'où vous partirez invariablement en dernière position. C'est-à-dire à la 14e place. À vous donc de faire parler vos talents de pilote virtuose, expert en dérapages contrôlés. Ah !, les fameux dérapages de Ridge... une véritable marque de fabrique qui irrite certains et fait délirer les autres. Vous serez prévenu, ici, les voitures ont tendance à se prendre pour des savonnettes. La plupart des virages se franchissent donc soit à fond, soit avec un coup de glissade exagérée mais plutôt bien rendue. Cependant, si au départ, tout paraît assez imprécis, avec de l'entraînement, la conduite finit par devenir plus technique qu'il n'y paraît. Pourtant, le plus impressionnant reste sans conteste l'impression de vitesse vraiment trippante. En effet, une fois le premier championnat bouclé, vos nouvelles voitures (mode Extra) atteindront des pointes de vitesse assez hallucinantes, et, là, vive les sensations grisantes ! Si vous ajoutez à cela quelques excellentes musiques (plus particulièrement *Paris* de SanoDG, et *Euphoria* de Kohta), vous planerez littéralement. C'est une certitude, Ridge Racer V n'est pas un jeu de conduite comme les autres. Tout est question de frime, de prises de risques et de sensations fortes. Une fois de plus, reste à savoir si c'est cela que vous attendez d'un jeu de course. Pour conclure, entrouvrons le registre des détails qui énervent... Ici, il faudra surtout noter le faible nombre de courses (moins de 10) et les réactions de vos concurrents. Nombreux en piste, ils se contentent finalement de jouer le rôle de carottes avançant à toute berzingue sans jamais commettre d'erreurs de trajectoire. Des demi-dieux, assurément. Toutefois, le plus horripilant dans l'histoire reste qu'en cas de choc avec un autre bolide, vous serez toujours l'unique sanctionné. Ah, j'allais oublier, la voix du commentateur faux jeun's trop motivé et qui se répète sans cesse. Très vite stressant, il faut avouer. Quant au mode Deux Joueurs, s'il souffre d'une distance d'affichage limitée par un brouillard artificiel, il reste assez divertissant.

C'est une évidence, Ridge Racer V n'est pas un jeu inoubliable, mais il reste néanmoins très agréable. Dommage qu'il soit si limité en termes de courses et de voitures vraiment nouvelles. Pourtant, très sincèrement, sauf surprise de dernière minute, il devrait être le meilleur jeu de course en attendant Gran Turismo 3... prévu pour la fin mars 2001. Alors pourquoi se priver ?

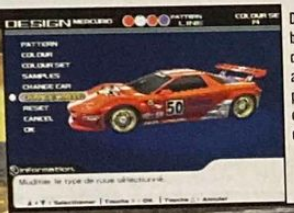
Pas de contestations possibles, les ralentis sont vraiment impressionnants.

Le détail qui tue : les disques de frein qui chauffent dans les virages. Impressionnant.

Au fil des courses, vous aurez la possibilité de customiser superficiellement votre véhicule.

Le compromis idéal pour les fanatiques de vitesse et de conduite arcade

Les teintes employées alternent entre la froidure du béton et la chaleur du coucher de soleil. Superbe.



De nombreux bonus se déclencheront après avoir parcouru une certaine distance.

Souvenirs, souvenirs

Les nostalgiques le remarqueront, le tout premier circuit du jeu constitue un clin d'œil à l'un des tracés du Ridge Racer originel, sorti en 1995. En évoquant les courses, sachez que, comme à l'accoutumée, dans la série des Ridge Racer, il existe une piste principale segmentée en nombreux tronçons composant ainsi les différents circuits. Une impression de déjà vu se dégage donc nécessairement, mais les circuits s'avèrent dans l'ensemble assez intéressants pour atténuer ce sentiment. De plus, certains décors (passage sous le pont suspendu, excursion sur la colline) sont mis en valeur par des effets de lumière, comme le coucher de soleil, que seule la PlayStation 2 maîtrise avec autant d'aisance.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory card
- Dual Shock
- Negcon
- Jogcon

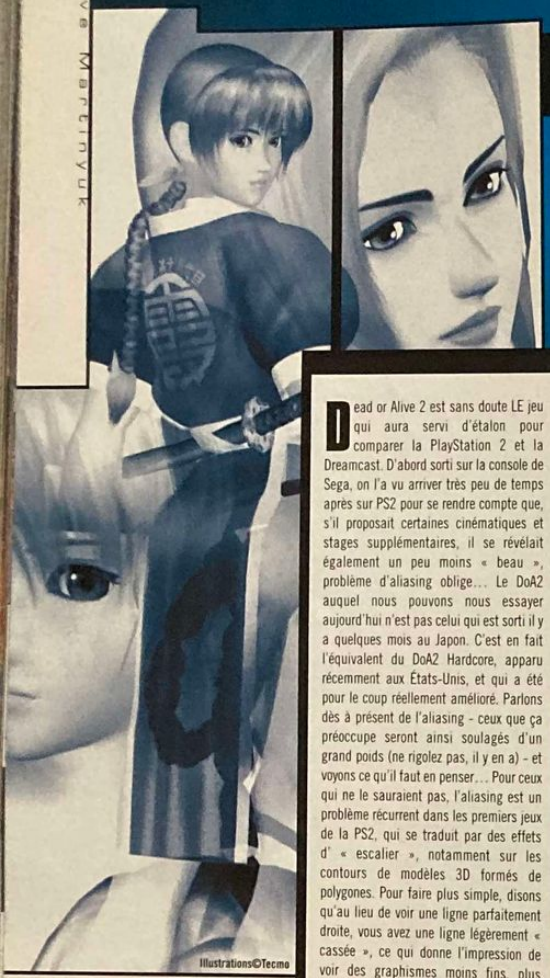
DESIGN	7/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

+ Les sensations de vitesse très grisantes
+ Un design high-tech superbe
- Les chocs pas toujours bien rendus
- Le faible nombre de circuits

Pour quel public ?
Pour ceux qui apprécient les jeux faciles d'accès et/ou qui n'ont jamais joué à un Ridge.

Dans le même genre
Ridge Racer Type 4 (PSone)

GENRE : Combat EDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Tecmo (Japon) SORTIE : le 24 novembre
SITE INTERNET : http://www.tecmoinc.com/doa2hc.htm (en anglais)



DEAD OR ALIVE 2

KATAS, COMBATS ET JOLIES FILLES…

Nouveau titre majeur dans l'arène encombrée des jeux de combat, Dead or Alive 2 est la digne suite du jeu que l'on connaît déjà sur PSone. Au programme, des jolies filles donc, mais aussi et surtout des prouesses guerrières de tout premier plan, où tous les styles de combats se mélangent…

Illustrations©Tecmo

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 20 niveaux
PARTICULARITÉ(S) : Aucune

Dead or Alive 2 est sans doute LE jeu qui aura servi d'étalon pour comparer la PlayStation 2 et la Dreamcast. D'abord sorti sur la console de Sega, on l'a vu arriver très peu de temps après sur PS2 pour se rendre compte que, s'il proposait certaines cinématiques et stages supplémentaires, il se révélait également un peu moins « beau », problème d'aliasing oblige… Le DoA2 auquel nous pouvons nous essayer aujourd'hui n'est pas celui qui est sorti il y a quelques mois au Japon. C'est en fait l'équivalent du DoA2 Hardcore, apparu récemment aux États-Unis, et qui a été pour le coup réellement amélioré. Parlons dès à présent de l'aliasing - ceux que ça préoccupe seront ainsi soulagés d'un grand poids (ne rigolez pas, il y en a) - et voyons ce qu'il faut en penser… Pour ceux qui ne le sauraient pas, l'aliasing est un problème récurrent dans les premiers jeux de la PS2, qui se traduit par des effets d' « escalier », notamment sur les contours de modèles 3D formés de polygones. Pour faire plus simple, disons qu'au lieu de voir une ligne parfaitement droite, vous avez une ligne légèrement « cassée », ce qui donne l'impression de voir des graphismes moins fins, plus grossiers… On parle aussi parfois d'effets de scintillements, notamment sur certains décors. La Dreamcast a évité le problème car elle possède une espèce de filtre « flou » qui, paradoxalement, permet de gommer ce genre de défauts et les rend plus agréables à l'œil nu. Sur PS2, il faut programmer cet effet d'anti-aliasing, ce qui demande non seulement du temps, mais accapare également une partie des ressources système de la machine (notamment si l'on veut utiliser du « full scene anti-aliasing », très gourmand). Tecmo a donc révisé sa copie pour nous proposer un jeu plus agréable à regarder (attention, tous les problèmes d'aliasing ne sont pas réglés pour autant, mais ils ne représentent en aucun cas un défaut suffisant pour bouder un jeu pareil) et, surtout, plus riche de tas de petits détails qui font, comme on dit, toute la différence…

Tina connaît des positions du Kama-Sutra très particulières…

Voilà ce qu'on appelle de la grande défenestration…

Les créateurs : C'est une équipe interne de Tecmo (Japon) appelée Team Ninja qui s'est occupée du développement de DoA 2. Un nom prédestiné sans doute…

Une version deux fois révisée

La plupart d'entre vous ne le sauront peut-être pas en s'essayant pour la première fois à DoA2 en français, mais comme il est indiqué dans le paragraphe précédent, le jeu a été amélioré (comprendre : ont été inclus quelques décors, costumes et cinématiques supplémentaires) lors de son passage sur PS2, puis encore revu et corrigé pour sa version la plus récente : la hardcore (celle à laquelle nous avons le privilège de nous essayer donc, même si elle s'appelle DoA2 tout court sous nos latitudes). J'insiste sur ce point parce que je sens que tout le monde ne vas pas saisir ce concept avec facilité. Le problème des noms de jeux selon les pays restera un sujet d'actualité pendant un bon moment encore… À partir de maintenant, je ne vais donc plus comparer DoA2 avec ses versions antérieures pour vous dire ce qu'il a de plus, mais je vais l'envisager comme un jeu à part entière. Car après tout, c'est ce qu'il est : un jeu auquel on peut s'essayer pour la première fois en France, et le business import PS2, de toute façon très limité, n'a aussi raison d'être évoqué ici.

Avant tout, le plaisir des yeux

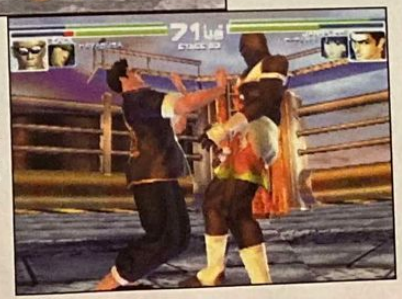
DoA2 fait partie de ces jeux de combat que l'on admire avant de s'y essayer. Graphiquement, le jeu fait très fort, avec des personnages vraiment détaillés et des décors souvent sublimes. C'est d'ailleurs là un de ses points forts, un même niveau pouvant être « découpé » en plusieurs aires distinctes, selon vos déplacements ou vos actions (ex. : faire passer votre adversaire au travers d'une fenêtre pour aller le rejoindre une dizaine de mètres plus bas). Tous ces décors, avec leurs murs, leurs obstacles, leurs caractéristiques, possèdent non seulement une « âme » particulière, mais peuvent également influer très légèrement sur votre façon de jouer (certaines projections accomplies à proximité d'un mur donnent par exemple lieu à de nouvelles animations). Tous les stages ne se valent certes pas en termes de qualité graphique, mais certains mettent la barre si haut (notamment celui du temple chinois, avec ses cascades) que l'on ne peut guère faire les difficiles sans passer pour d'éternels insatisfaits. On va de surprise en surprise avec DoA2, ne sachant jamais tout à fait ce que nous réserve tel ou tel stage avant de l'avoir exploré dans tous les sens. Les éléments sont également dignement représentés (éclaboussures d'eau lorsqu'il y a des flaques, rafales de neige sur le stage de la tempête, etc.) ce qui, ajouté aux effets de lumière particulièrement soignés, apporte un côté esthétique indéniablement impressionnant à l'ensemble. Les personnages ne sont heureusement pas en reste, avec leurs vêtements qui volent au vent, leurs traits de visages fins et leur palette de mouvements hallucinante.

Toi ! Toi, t'es mon copain, toi !

« Oublie ce combat et allons nous amuser. »
(Zack à Tina, avant un affrontement)

Un mode Enregistrement très bien fait vous permet d'enregistrer vos matchs et de les revoir sous différents angles.

Des problèmes de lombaires ? Adressez-vous à Leon, chiropracteur.



Massage de pectoraux à la sauce Jan-Lee. Il paraît que ça fait très mal…

Tag Battle : duos de choc !

Une des options les plus intéressantes, lorsqu'on s'essaie à DoA2 avec un ami, c'est la présence des arènes « Tag Battle », qui vous invitent à jouer avec des équipes de deux personnages. Cela autorise des combinaisons de coups particulièrement impressionnantes et réclame une vraie méthode de combat. Notez que certains personnages possèdent des coups combinés particulièrement dévastateurs (les « Tag Team Moves »). Pour les découvrir, il faut associer les « bons » personnages entre eux : Ein et Ayane, Lei Fang et Jann-Lee, Bass et Tina, etc. Ces associations ne sont en aucun cas une obligation, mais elles vous font tout simplement profiter d'animations inédites. Une dernière chose : le jeu semble prêt à accepter en même temps quatre joueurs en Tag Battle, mais nous n'avons pas pu essayer cette option car nous n'avons pas en notre possession de multitap PS2 (pas étonnant vu qu'il n'est pas encore sorti).

Une garde-robe conséquente

Les costumes des différents personnages de DoA2 s'acquièrent en terminant le mode Tournoi plusieurs fois. En contrepartie, vos efforts ne sont pas vains puisque vous avez parfois accès à des habits totalement inédits, certains personnages possédant jusqu'à sept costumes (les filles notamment, mais c'est normal me souffle-t-on). Inédits ne signifie pas nécessairement de très bon goût, mais bon, au moins, ils sont là et donnent envie d'enchaîner les parties solo pour tout récupérer…

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- DualShock
- Multitap (à venir)

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	8/10
INTÉRÊT	**8/10**

+ Super-beau et jouable
+ Super en français (textes)
+ Super en 60 Hz
- Une action pas toujours très subtile

Pour quel public ?
Pour les fanas de jeux de combat de haute tenue, prêts à passer de longues semaines (voire des mois !) à enchaîner les parties…

Dans le même genre : Dead or Alive (PSone).

Un des tout meilleurs jeux de combat du moment

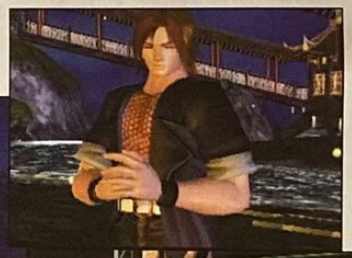
Sur PS2, lorsqu'on est fan de jeux de combat, le tour du propriétaire est assez vite fait. Il y a Street Fighter EX 3, Tekken Tag Tournament, et enfin DoA 2. Chaque jeu possède ses défauts et ses qualités propres (SF EX 3 étant certainement le moins impressionnant, mais sa jouabilité continuera de plaire davantage à de nombreux joueurs) mais au final, le match des titans se joue entre Tekken Tag et DoA2. Un point négatif notable vient d'emblée handicaper le jeu de Namco : le 50 Hz. Tekken Tag est en effet intéressant et beau, mais il est plus lent chez nous que dans les pays où le NTSC est la norme. Dommage. DoA2, au contraire, vous invite à choisir entre 50 et 60 Hz, ce que l'on ne peut qu'applaudir. Chacun, ensuite, accorde l'importance qu'il veut au facteur « vitesse de déroulement du jeu », évidemment. Pour nous, c'est un critère déterminant dans un jeu d'action. Avantage donc à DoA2.

Du côté de l'intérêt de jeu et de la jouabilité, DoA 2 tient toutes ses promesses, avec une bonne soixantaine de coups spéciaux par personnage (enchaînements et projections inclus) qui ne sont pas sans rappeler, par de nombreux aspects, le style de jeu de Virtua Fighter (Sega). Seulement ici, tout va plus vite, plus fort, et entre deux séries de coups, on a à peine le temps de reprendre son souffle. Il faut passer du temps sur un personnage avant de le maîtriser parfaitement. Beaucoup de temps. Et il faut apprendre à connaître ses ennemis le mieux possible pour anticiper leurs séries de coups (ce qui n'est pas facile contre un bon joueur, car il y a évidemment souvent des variantes). Cela se révèle évidemment utile lorsqu'il s'agit d'utiliser avec efficacité les contres, indispensables et très efficaces, qui font en grande partie l'originalité et l'intérêt de DoA2. Ce sont également les contres qui donnent lieu aux animations les plus impressionnantes et les plus réussies ; on a donc tendance à vouloir les utiliser pour pouvoir les admirer, leur efficacité étant le reflet de leur beauté quasi-chorégraphique. Bref, en un mot comme en cent, DoA2 est un jeu à ne pas laisser passer. Il suffit de le regarder tourner cinq minutes - disons six pour les plus difficiles - pour en être définitivement convaincu…

Eh oui, le jeu est traduit intégralement en français, avec choix des voix en japonais ou en anglais. La grande classe…

Les contres donnent lieu à des animations de toute beauté, vraiment.

« Revoir » pour « Replay ». Mouais… Enfin, on ne va pas leur en vouloir d'avoir tout traduit.



Jann-Lee, déchiré entre douleur et bonheur intense.

3 000 PLACES À GAGNER / "CHICKEN RUN" / "GIRLFIGHT" / "BILLY ELLIOT"

PREMIERE

premiere.fr

"CHICKENRUN"
COCORICOQENPÂTE

APRÈS WALLACE & GROMIT NICK PARK & PETER LORD ÉLÈVENT DES POULETS

"WAY OF THE GUN"
"LA SQUALE"
"LES BLESSURES ASSASSINES"
"GIRLFIGHT"
"CHARLIE ET SES DRÔLES DE DAMES"

PHOTO WILLIAM LAXTON

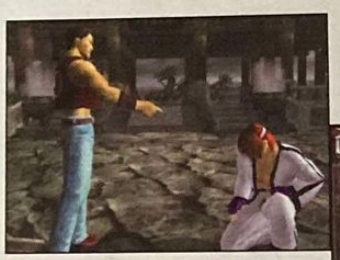
premiere.fr

GENRE : Combat dans l'œil ÉDITEUR : Sony C.E. (Japon) DÉVELOPPEUR : Namco (Japon) DISPONIBLE le 24 novembre
SITE INTERNET : www.namco.com/console/titles/tekken_tag_tournament.html (en anglais)

TEKKEN TAG TOURNAMENT

UN POT-POURRI RÉUSSI

Nos amis les poètes ont décidé de réorganiser une petite séance de Fight Club, histoire de s'amuser et s'en mettre plein la tête. Au programme, des chants en latin et des joutes mathématiques, suivis du coup de la guillotine ! N'est pas intellectuel qui veut, monsieur !



Anna s'habille très sexe.

Law est schizophrène et se prend pour Bruce Lee.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 34 persos
PARTICULARITÉ : version française entièrement anti-aliasée !

Tekken Tag Tournament est plus un « pot-pourri » des meilleurs combattants triés sur le volet qu'une suite à proprement parler. On y trouve un total de trente-quatre personnages, tous issus des trois opus, avec un nouveau mode comme originalité : le Tag. Autrement, pour la formalité, faisons une brève mise au point sur le scénario du jeu. Dans l'épisode 1, Kazuya décide de trucider son père (Heihachi) en balançant son corps dans un volcan. Dans Tekken 2, le vieux remonte à la surface et envoie à son tour Kazuya dans la lave. Dans le volet numéro trois, le fils de Kazuya, Jin, tente de fracasser la gueule d'Ogre, dans le but de briser la malédiction qui a transformé son père en une sorte de démon exaspérant. Pour Tekken Tag Tournament, eh bien, sachez que les protagonistes se battront pour le simple plaisir de participer au tournoi des poings d'acier. Étonnant, non ? Alors messieurs de Namco, on serait en panne d'inspiration ?

Quoi de neuf ?

Tekken Tag se démarque de ses précédents épisodes, et ce sur plusieurs points. Mais rassurez-vous : les pros de la série ne perdront pas non plus leurs marques. Effectivement, l'interface de combat dispose toujours du même système à quatre boutons (poing droit, poing gauche, pied droit, pied gauche) qui a fait à l'époque sa renommée. Quant à la garde, elle s'effectue toujours en maintenant la croix de direction dans le sens opposé de votre adversaire, à la manière de Street Fighter. Alors où se trouvent les grandes révolutions de cet épisode ? Eh bien tout simplement dans l'ajout de coups supplémentaires pour chaque personnage et le rééquilibrage des forces en instance. Plus subtilement, la vitesse de déplacement de vos gars a aussi été modifiée. Il est désormais impossible de reculer rapidement pour garder un espace de sécurité entre vous et votre ennemi. En d'autres termes, ce Tekken Tag privilégie plus que jamais l'attaque sur la défense et pénalise tous les adeptes du style attentiste. Autrement, comme vous pouvez vous en douter, l'autre nouveauté majeure provient évidemment du mode Tag, que nous vous expliquons d'ailleurs en détail à la page suivante.

Les créateurs : Depuis 1980, la renommée de Namco (Japon) n'a cessé de croître après la création de Pac Man. Plus récemment, on lui doit des softs de qualité tels que Time Crisis 2, Soul Calibur, Ridge Racer V.

King fait fureur avec son masque de tigre ringard.

34 persos, des graphismes à se damner, un mode Tag… bref, de quoi faire !

Pour Heihachi, les programmeurs se sont inspirés de François Mitterrand.

Des combats en équipes de deux

Le mode Tag propose de composer une équipe de deux personnages, que vous pouvez intervertir à votre gré durant les joutes. Pour ce faire, il suffit d'utiliser la touche R1 pour qu'intervienne votre second acolyte. Bien sûr, le combat prend fin si l'un des deux protagonistes meurt, d'où cet effort de gestion pour épuiser stratégiquement votre adversaire. À un niveau supérieur, cette configuration vous offre la possibilité d'exécuter des Tag Combos. Le principe est simple : vous débutez un enchaînement de coups sur votre ennemi, puis le terminez avec votre second combattant. Cette technique possède le mérite d'infliger un maximum de dégâts, mais encore faut-il accéder au bon timing pour « repêcher » son adversaire pendant la ruade de départ. Sinon, vous restez assez libre pour élaborer vos propres combinaisons de coups en duo. Gardez juste en tête qu'il est possible de rattraper votre pauvre victime lorsqu'elle se retrouve projetée dans les airs. Telles sont les terribles lois du Tag Combos !

Certains persos comme Lei peuvent changer de posture de combat.

Les affrontements entre animaux restent toujours aussi débiles.

Une animation relativement lente

Le passage de Tekken Tag Tournament au préhistorique format 50 Hz de nos télévisions a occasionné une certaine lenteur dans la vitesse des animations. Mais bon, sur ce coup, seuls les bourgeois qui se sont procurés une PS2 en import pourront y voir une différence notoire. Cela dit, relativisons tout de même le problème : les possesseurs de produits officiels ont toujours pratiqué Tekken à cette vitesse, et ne se sentiront pas forcément lésés par ce désagrément. Car à côté de cela, la version européenne jouit d'une nouvelle routine graphique absente de la mouture originale japonaise : l'anti-aliasing. Ce procédé technique permet de lisser les arêtes des polygones et de réduire considérablement le scintillement des textures. Le résultat est tout bonnement ahurissant : les combattants arborent maintenant une finesse de traits incomparable. Des infimes détails tels que les broderies des vêtements ou encore les contours des muscles vous couperont le sifflet par leur magnificence. Mais là je m'emporte… Vous l'aurez compris aisément, Tekken Tag Tournament est un chef-d'œuvre de la baston qui, malgré son petit défaut de lenteur, saura catalyser votre soif de jeu ainsi que satisfaire vos exigences esthétiques. Un soft à jouer et à rejouer inlassablement !

Un jeu de bowling !

Une fois le jeu terminé avec tous les combattants disponibles, un nouveau mode devrait apparaître à l'écran titre : le Tekken Bowl. Cette option vous permettra d'effectuer des parties de bowling en constituant une équipe de deux personnages. L'interface du soft est assez simple : la première jauge détermine l'angle de votre tir, tandis que la seconde fixe la force que vous allez engager dans votre lancer. Chaque perso possède des habilités hétéroclites en puissance et en précision.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory card
- Dual Shock

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 7/10
INTÉRÊT 8/10

+ Trente-quatre personnages
+ Un jeu plus beau que la version japonaise
+ Le mode Tag
- Une animation plus lente
- Peu de véritables innovations

Pour quel public ?
Pour les adeptes des jeux de combat ou tout simplement les amateurs de belles productions et titres tape-à-l'œil.

Dans le même genre : Tekken 3 (PSone), et plus technique DoA2 (PS2)

FIFA — GENRE : Simulation de foot — EDITEUR : Electronic Arts — DÉVELOPPEUR : EA Sport (Canada) — DISPONIBLE le 24 novembre
SITE INTERNET : http://europe.ea.com/french/index.html

ISS — GENRE : Simulation de foot — EDITEUR : Konami — DÉVELOPPEUR : KCEO (Japon) — DISPONIBLE le 24 novembre
SITE INTERNET : http://www.konami-europe.com/english/index.html

FIFA 2001 VS INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

LEQUEL CHOISIR ?

Il s'agit presque d'un rituel. Chaque année, réglés comme des horloges suisses, ISS et FIFA se retrouvent pour se disputer le pouvoir dans le grand stade de la simulation footeuse. Voici donc un comparatif des deux titres en présence sur PlayStation 2, histoire que le footballeur qui sommeille en vous ne se trompe pas lorsque viendra l'heure fatidique du choix.

FIFA 2001

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 16 championnats complets
PARTICULARITÉ : une version européenne améliorée

ISS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 90 équipes internationales
PARTICULARITÉ : réalisé par KCEO et non KCET

Ah, la domination, encore une notion bien abstraite, surtout lorsqu'il s'agit de jeu vidéo remarquez. Quoi qu'il en soit, depuis plusieurs saisons déjà, le public semble avoir tranché. Ainsi, si les mordus de foot vouent une sorte de culte à la série des International Superstar Soccer, plus communément appelée case d'Afrique, euh non pardon, ISS, il semble bien que les voix marketing fassent encore basculer la balance en faveur de la très controversée série des Fédération Internationale de Football Association… vous avez compris, je parle bien des FIFA. Pourtant, pour mieux comprendre cet étonnant paradoxe, il faut connaître la provenance de chaque titre. Histoire de briller en société, sachez donc que les Japonais de Konami sont responsables des ISS, tandis que FIFA 2001 est l'œuvre des Canadiens de la division sport d'Electronic Arts. Deux pays distincts, deux cultures que tout oppose, et finalement deux manières assez divergentes d'aborder le sport, roi de cette fin de siècle. Bien évidemment, la PlayStation 2 à peine sortie, il nous fallait retrouver le parfum de ce match au sommet. (Attention, phrase à lire avec l'intonation des actualités Pathé de l'avant-guerre) : « En cette fin de mille-énaire, si ISS Pro Evolution a fait l'unanimité sur PSone, FIFA 2001 parviendra-t-il à reprendre le dessus sur son riva-âleux dans l'arène PlayStationeux 2 ? » A priori vous devriez trouver la réponse dans les lignes qui suivent. Enfin normalement, c'est prévu comme ça…

Des fauves aux griffes inégalement aiguisées

Tout d'abord, petite mise au point d'importance. Chez Konami, il existe deux équipes développant des ISS. Ainsi, KCET, équipe particulièrement talentueuse, a donné naissance en début d'année à ISS Pro Evolution sur PSone. La simulation de foot absolue, poussant le réalisme à des niveaux stratosphériques. Et puis, il y a l'équipe de KCEO travaillant jusqu'à présent sur des projets Nintendo 64. C'est cette dernière équipe qui est aujourd'hui l'auteur du ISS PlayStation 2 que nous vous présentons là, maintenant, tout de suite. Entre ces deux studios, il existe des différences notables et pour être franc, KCEO n'a jamais réussi à atteindre le niveau d'excellence de ses camarades de KCET (le T équivalent à la branche de Tokyo et le O à celle d'Osaka). Si je me permets une telle digression, c'est tout simplement car - autant l'avouer tout de suite - ce ISS est loin de satisfaire toutes nos espérances, vous allez bientôt savoir pourquoi.

Dans cette première partie, il convenait de s'intéresser à l'un des critères de choix majeurs des titres PlayStation 2, j'ai nommé la qualité de la réalisation. Dans ce domaine, FIFA 2001 engrange les points positifs. En effet, si les deux jeux disposent de graphismes assez fins et mettent en scène des footballeurs modélisés avec soin, le titre d'Electronic Arts ne se contente pas de proposer une « simple » amélioration technique, mais passe carrément à la vitesse supérieure. Ainsi, contrairement à ISS, FIFA 2001 possède par exemple des stades (le stade de France, le Camp Nou, Wembley, etc.) d'une beauté confondante. Les enceintes sont majestueuses et fourmillent de détails qui renforcent l'impression de réalité tels que la présence de caméramen sur le bord du terrain, les joueurs qui s'échauffent, ou encore plus excellent, les stadiers qui sont obligés de tourner le dos au terrain. Le tout est bien évidemment truffé de pubs sur les panneaux rotatifs. Enfin, vous l'aurez compris, FIFA 2001 vous plonge au cœur de l'action et retranscrit à merveille l'esprit des matchs télévisés. De son côté, ISS est bien plus hésitant. Certes, l'ensemble reste de qualité, mais l'image scintille quelque peu et à l'image du public ridicule, certains éléments (angles de caméra pas toujours optimaux lors des ralentis instantanés, joueurs qui apparaissent et disparaissent lors des célébrations de but, etc.) rendent l'immersion moins efficace que dans le titre d'Electronic Arts. Tiens, dans un registre assez proche, si je devais trouver un autre « détail » d'importance penchant irrémédiablement en la faveur de FIFA 2001, il s'agirait indéniablement des commentaires. Si ceux de FIFA 2001, assurés par le duo Thierry Gilardi/Laurent Paganelli (dont la voix et le ton me rappellent parfois le Sarkozy des Guignols de l'Info, mais bon), sont assez sobres et soulignent plutôt de belle manière les actions, les commentateurs d'ISS sont vite très énervants. Pourquoi ? Eh bien tout simplement car le ton est beaucoup trop sec, les phrases ultra-répétitives et niaises, du genre « Tout à fait, ils devraient arrêter d'être aussi naïfs » (en parlant de passes, au secours !). Pire encore, vous êtes obligé d'écouter les blabla de fin de matchs avant de passer à la suite. Stressant. Autant dire que question habillage visuel et sonore, là où FIFA 2001 assure méchamment, ISS est au mieux un peu en retrait… mais attention, la tendance s'inversera peut-être une fois sur le terrain.

Alternance d'améliorations et de déceptions

Le gros problème avec la série des FIFA reste incontestablement la facilité des rencontres. Pour tout vous dire, en parlant de FIFA, les connaisseurs n'emploient pas l'expression « jouer au foot », mais disent plutôt « Qui veut faire une partie de baby-foot avec moi ? » C'est clair, jusqu'à présent, les scores de martiens genre 12-0 en finale de la Coupe du Monde étaient monnaie courante. Et là tout de suite, le plaisir de jeu fond comme neige au soleil. Si, si je vous assure. Pourtant, pour cette version estampillée 2001, Electronic Arts avait promis de rectifier le tir… et les développeurs canadiens ont tenu leur promesse ! Bon, je vous avertis tout de même, l'esprit d'ensemble reste assez arcade mais il y a du progrès. Cependant, pour prendre du plaisir, il faut clairement faire l'impasse sur l'insipide niveau Amateur (là, c'est toujours aussi n'importe quoi) pour passer directement en Professionnel, voire International. Là, c'est tout de suite une autre paire de manches. En effet, pour la première fois, vos tirs ne feront pas toujours mouche. L'explication d'un tel miracle tient en un mot : jauge de tir. Bon o.k., ça faisait trois mots… Loin d'être anecdotique, cet ajout change effectivement le développement des actions puisque désormais, le temps pris à « charger » son tir peut, par exemple, permettre à un défenseur de vous tacler. Les rideaux défensifs sont plus denses, vos adversaires (le goal en tête) moins stupides que par le passé, même si l'Intelligence Artificielle reste grandement perfectible. Alors même si on reste encore très loin d'un ISS Pro Evolution, il faut néanmoins faire l'effort de construire un minimum pour démarquer son attaquant. Bien sûr, une fois dans la surface de réparation, marquer est assez aisé (ça reste du FIFA quand même) mais justement, arriver dans la surface est désormais plus difficile qu'il n'y paraît. FIFA 2001 aurait-il donc fait s'évanouir définitivement les vieux démons qui gangrenaient la série ? En y réfléchissant bien, pas tout à fait encore. En effet, le système de passe souffre par exemple d'un petit problème : le zèle de vos adversaires ou l'attentisme général de vos coéquipiers. C'est selon, à vous de trancher. À ce titre, les passes en profondeur marchent assez mal et les interventions

Les stades, fourmillant de détails, sont tout simplement magnifiques.

On regrettera que la balle soit si légère et est vite tendance à partir en orbite.

L'éditeur de joueur d'ISS s'avère plus complet que celui de FIFA 2001.

Pour la première fois, ISS possède enfin la licence officielle de la FIFPro et présente ainsi les vrais joueurs.

ISS

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock
- Multitap

DESIGN	6/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**5/10**

+ Le déploiement du jeu
+ L'aspect tactique
- La difficulté exagérée face au but
- Le flottement dans les animations

Pour quel public ?
Pour les inconditionnels du foot et eux seuls

Dans le même genre : ISS Pro Evolution (PSone)

Le style de penalty instauré dans ISS est à la fois précis et original.

L'ambiance dans le stade est très bien rendue, mais les commentaires sont assez exaspérants.

Les créateurs d'ISS : Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Konami est aussi responsable de ISS Pro Evolution, la référence absolue en matière de foot sur console.

FIFA 2001 vs ISS, en un clin d'œil

	FIFA 2001	ISS
Compétitions	3 Coupes + Saisons de Championnat	3 Coupes + 10 Mini-scénarios
Équipes	**16 Championnats** **+ 60 équipes internationales**	**90 équipes internationales** **+ 50 équipes olympiques**
Éditeur de joueurs	Assez classique, mais gestion des transferts	Très poussée, mais pas de gestion financière des transferts
Animations	**Très bien enchaînées** **pas toujours très réalistes**	**Bien décomposées** **mais manquant un peu de liant**
Réalisation technique	Superbe, un point c'est tout !	Honorable malgré le scintillement
Stades	**5 officiels**	**6 inspirés de vrais stades**
Ambiance générale	Excellente, très réaliste	Plutôt bonne mais rien d'exceptionnel
Principale qualité	**La réalisation technique**	**Le déploiement du jeu**
Principal défaut	Le jeu pas vraiment technique à la longue	De nombreux défauts parasites, les tirs mal gérés
Note d'intérêt	**7/10**	**5/10**

Des animations irréprochables grâce à un long travail de motion capture.

Par souci de mise en scène, FIFA 2001 propose des angles de caméra parfois très impressionnants.

Graphiquement superbe, FIFA 2001 ne révolutionnera toutefois pas le genre

Vos adversaires sont soit peu efficaces devant le but (Professionnel), soit se transforment en de véritables gâchettes (International). Ce sont pourtant ces deux modes qui restent les plus plaisants.

FIFA 2001

Prix : 429 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock
- Multitap

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
SON 7/10
INTÉRÊT 7/10

+ La réalisation graphique somptueuse
+ Un gameplay plus subtil que d'habitude
- Les phases de jeu un peu confuses
- La difficulté, pas super bien dosée

Pour quel public ?
Ceux qui suivent le parcours des clubs français en Champions League...

Dans le même genre : ISS Pro Evolution (PSone)

sont fréquentes à cause d'un manque de solutions autour du porteur du ballon. Bien déployer son jeu demeure donc assez brouillon dans l'ensemble, les phases défensives se résumant à « je cours, je tacle dans le vide, je retacle frénétiquement », tandis qu'en attaque, vous retrouverez le classique « je cours, je dribble, je joue assez perso, j'essaye de marquer ». En somme, si FIFA 2001 gomme un défaut majeur et devient ainsi bien plus agréable à jouer (en termes de modes, vous retrouverez les bases du FIFA 2000), il garde son aspect arcade très affirmé.
De son côté, fidèle à l'esprit de la série, ISS propose un jeu plus tactique que son rival. La circulation du ballon est fluide, nécessite un bon sens du placement et surtout, on a un peu moins cette impression de mouvements un tantinet brouillons qui se dégage à la longue de FIFA 2001. En outre, les dimensions des terrains sont bien respectées et vous n'irez pas d'un but à l'autre en deux secondes. Bien poser son jeu s'avère donc nécessaire, et c'est là que réside tout l'intérêt d'ISS. Pourtant, au fil des parties, les sensations manquent à l'appel. Joueurs qui glissent sur la pelouse, crochets pas du tout incisifs, balles beaucoup trop légères (surtout sur les passes aériennes), frappes pas assez vives... On est bien loin d'ISS Pro Evolution et c'est bien dommage. Cependant, le véritable défaut apparaît au grand jour lorsque vous tenterez de marquer un but. En effet, à l'inverse des FIFA, il est ici quasiment impossible de marquer ! Pour tout vous dire, même seul devant le goal, votre réussite sera presque aléatoire tant les portiers semblent dotés de réflexes bioniques. La technique la plus simple reste donc de balancer un missile sur le gardien qui le repoussera en plongeant, puis de reprendre cette balle pour la pousser dans le but désormais vide. Passionnant... Ainsi, à cause du relatif flottement dans les animations des joueurs, d'une réalisation technique inégale (superbes modélisations des joueurs, mais environnement de jeu décevant) et de ces problèmes face au but, le plaisir de jeu est finalement complètement sabordé. Rageant.
Au final, même s'il est loin d'être parfait, FIFA 2001 sort vainqueur de cette confrontation. Néanmoins, croyez-nous pour le moment : si vous êtes vraiment fanatiques de foot, c'est avec ISS Pro Evolution sur PSone que vous trouverez votre bonheur. Un titre dont la suite sur PlayStation 2 est d'ailleurs prévue pour mars 2001... au Japon.

Les créateurs de FIFA : Electronic Arts a décidé de tout miser sur la PlayStation 2. Résultat : la plupart des titres intéressants du lancement de la PS2 sont à mettre à l'actif d'EA. Allez vite jeter un coup d'œil au travelling de SSX pour mieux comprendre de quoi il en retourne.

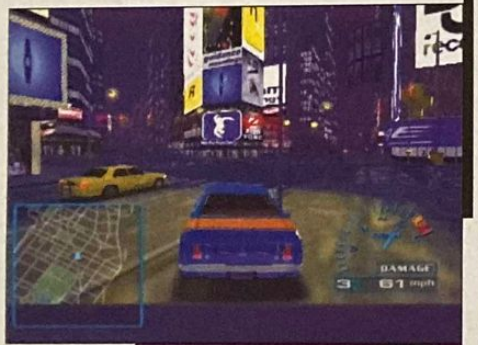
GENRE : Course-poursuite **ÉDITEUR :** Rockstar Games **DÉVELOPPEUR :** Angel Studios (États-Unis)
DISPONIBLE le 24 novembre **SITE INTERNET :** http://rockstargames.com/midnightclub/ (en anglais)

Qu'il est agréable de se laisser surprendre par un jeu, quand on ne l'attendait franchement pas ! Eh bien oui, Midnight Club représente la bonne surprise de ce premier mois de vie de la PlayStation 2. Espérons qu'il y en aura encore du même style dans les mois à venir !

MIDNIGHT CLUB STREET RACING

LE MIDTOWN-LIKE DE LA PS2

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Anglais
CHIFFRE-CLÉ : 2 villes et 42 voitures
PARTICULARITÉ : Midtown Madness-like sur console



La qualité graphique des deux villes dépend un peu des lieux. Ici par exemple, c'est plutôt joli.

Certains raccourcis vous feront faire des sauts énormes.

Si vous roulez sur les trottoirs, les piétons sautent en criant.

Les jeux de caisse, c'est ce qui se vend le plus et le plus vite. Les éditeurs le savent, les développeurs aussi, et il était donc prévisible que le lancement de la PS2 soit l'occasion pour eux de s'assurer un minimum de succès… Entre Ridge Racer V, Smuggler's Run ou encore Wild Wild Racing, les acquéreurs de la console la plus puissante du monde (oui, vous en faites logiquement partie) auront de quoi choisir, en cette belle fin d'année. Quantitativement en tout cas… Mais si vous recherchez un peu d'originalité dans votre passion vroum vroum, Midnight Club Street Racing (MCSR) représente le meilleur choix du mois. Développé par Angel Studios, il s'agit ni plus ni moins de la version console de leur jeu PC nommé Midtown Madness. Il y a bien deux trois différences, mais dans le fond, le principe reste exactement le même. Vous aurez en effet à disposition deux villes tout simplement gigantesques (New York et Londres), dans lesquelles vous pourrez vous balader librement, au milieu de la circulation et des piétons.

Merci la PlayStation 2 !

Un principe techniquement gourmand donc, vous en conviendrez. Côté réalisation d'ailleurs, MCSR s'en tire plutôt bien. Si le jeu n'impressionne pas vraiment lorsqu'on le voit rapidement tourner, on remarque vite les petits détails qui font la différence en jouant… Bon, il y a déjà le fait que des centaines de voitures et de piétons rendent les environnements vivants, avec des automobilistes qui respectent les feux tricolores, des piétons qui traversent sur les passages cloutés, des embouteillages qui se créent sur le boulevard périphérique… Sans oublier la taille impressionnante des villes (on n'a jamais vu ça sur console), les centaines de buildings, carrefours, etc. Les détails sont hyper-nombreux et impressionnent déjà, pour peu que l'on s'attarde à bien les observer. En plus de cela, MCSR gère la déformation de votre carrosserie de la plus belle manière, avec des accidents dantesques prévisibles à chaque carrefour qui détériorent peu à peu votre bolide (une jauge vous permet de savoir à quel moment votre véhicule sera complètement détruit). La gestion des lumières force également le respect, avec des reflets en temps réel sur la carrosserie, qui épousent d'une manière bluffante les éventuelles déformations. Le moteur tourne rond, mais on relève tout de même des problèmes de clipping ou d'aliasing avec les divers éléments du décor, qui sont à peine gênants. Aucun ralentissement n'est à signaler, même lorsqu'il pleut et que le bitume reflète les différentes sources de lumière (les courses sous la pluie sont vraiment jolies). Seuls petits trucs vraiment énervants : les courses se déroulent toutes de nuit. Associé à une résolution pas exceptionnelle, des textures fades, peu complexes et variées, cela crée un petit problème de visibilité. Ça manque un peu de pêche, graphiquement. C'est bien dommage mais on s'habitue vite, finalement, tant le jeu procure du plaisir !

Du fun à revendre

Parlons du gameplay, justement. Vous commencerez en fait avec une seule voiture, un taxi new-yorkais tout ce qu'il y a de plus classique. Vous serez alors lâché en plein centre de la grosse pomme et devrez repérer des gens comme vous, qui aiment se tirer la bourre en pleine ville. Un radar vous permettra de les trouver assez rapidement et de vous lancer à leurs trousses. Si vous réussissez à les suivre quelques minutes, ces gars-là verront en vous un adversaire de taille et vous inviteront à participer à une course contre leur gang. La victoire en poche, le boss vous filera son numéro de portable et vous pourrez l'appeler quand vous le désirerez pour le provoquer en duel. Là, si vous gagnez à nouveau, vous remporterez sa caisse ! Vous progresserez ainsi quelques heures à New York en affrontant trois chauffards reconnus avant de participer à une course finale contre tous les boss. La difficulté est progressive, parfaitement dosée, et vous aurez de plus en plus de mal à battre tout ce petit monde, les courses étant de plus en plus longues et difficiles. En tout cas, vous vous amuserez vraiment à enchaîner toutes ces épreuves. Se tirer la bourre au milieu du trafic, en brûlant les feux rouges, en slalomant entre les voitures, en prenant le périphérique en sens inverse, en frôlant les piétons qui se jettent au sol en criant, en explosant les poubelles, boîtes aux lettres ou cabines téléphoniques… Des détails qui forcent l'immersion et rendent les courses vraiment excitantes, la sensation de vitesse étant le plus souvent grisante. Les courses fonctionnant sous forme de checkpoints disséminés à travers la ville, vous devrez emprunter le chemin optimal en choisissant l'ordre dans lequel les passer. Vous trouverez également de plus en plus de raccourcis (tremplins, vitrines à exploser…), qui permettent de gagner du temps. Excellent. Voilà, si vous désirez un peu d'originalité, de fun et de nouveauté, MCSR représente donc un divertissement des plus sympathiques. Malgré ses quelques petits défauts d'ordre visuel, il propose un gameplay fun et novateur. Une qualité rare aujourd'hui, qu'on se doit de saluer.

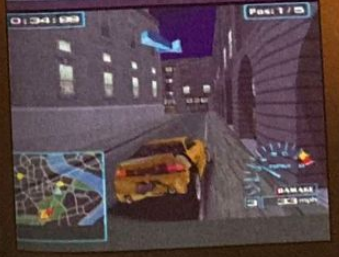
Le tour du proprio

MCSR est composé de deux modes principaux : Carrière et Arcade. Le premier vous propose de commencer l'aventure avec une petite caisse et d'en rafler d'autres en défiant différents gangs. Les courses effectuées et les voitures remportées se délockeront au fur et à mesure dans le mode Arcade.
Ce dernier permet également de conduire en toute liberté, sans challenge particulier, dans les deux villes (mode Cruise) ou encore de vous affronter à deux simultanément, par écran splitté. Les parties à deux souffrent de quelques défauts techniques (moins de textures, plus de clipping) mais offrent des heures de durée de vie supplémentaires, avec un mode « Capture de drapeau » paramétrable plutôt sympa. En gros, y'a de quoi faire !

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

Les autres véhicules respectent à la lettre le Code de la route, s'arrêtant au feu rouge, laissant traverser les piétons, etc.

Un jeu de course original au gameplay vraiment fun !



Les reflets sur la carrosserie sont du plus bel effet et respectent les déformations en temps réel.

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**7/10**

+ Enfin un jeu de caisses original !
+ Un gameplay super-fun
+ Deux villes énormes
- Graphiquement trop terne
- Aucune course de jour, trop sombre
- Pas de vue cockpit

Pour quel public ?
Pour les amateurs de jeux de caisses qui en ont marre de tourner en rond sur un circuit et veulent de la casse, des flics et du fun !

Dans le même genre : Smuggler's Run, du même développeur, mais bien moins fun.

Les créateurs : Angel Studios est le développeur américain à qui l'on doit le très culte Midtown Madness sur PC. Et comme on ne change pas une recette qui marche, ce jeu PS2 n'est en fait qu'une adaptation.

addon
Vos nouveaux loisirs!

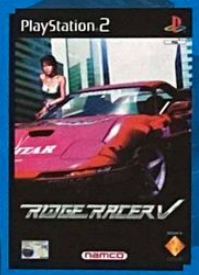
JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

IMBATTABLE !

Condition exceptionnelle de paiement. En démonstration permanente.

2990F*

TEKKEN TAG TOURNEMENT
Le plus célèbre des jeux de combat débarque sur la PS. Un véritable chef d'œuvre. Beau, rapide, des combinaisons incroyables. Du jamais vu.



RIDGE RACCER V
L'arcade prend toute sa grandeur avec 1 jeu où la vitesse sera aussi impressionnante que les graphismes.

SSX
Le fun à l'état pur. Amateur de sensations fortes, de nouveaux challenges vous attendent. Pas moins de 7 courses au cours desquelles vous pourrez effectuer les figures les plus folles.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

IMBATTABLE !

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

Saint-ÉTIENNE
2, rue Michel Rondet
42000 Saint-Etienne

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

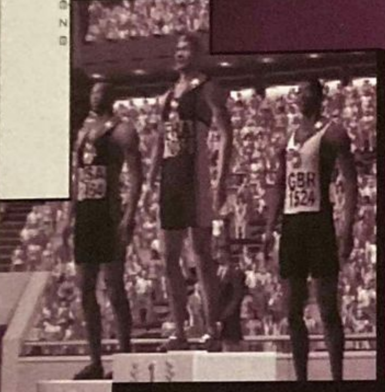
POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GENRE : Multi épreuves sportives **ÉDITEUR** : Konami **DÉVELOPPEUR** : KCEO (Japon) **DISPONIBLE** le 24 novembre
SITE INTERNET : http://www.konami-europe.com/english/index.html (en anglais)

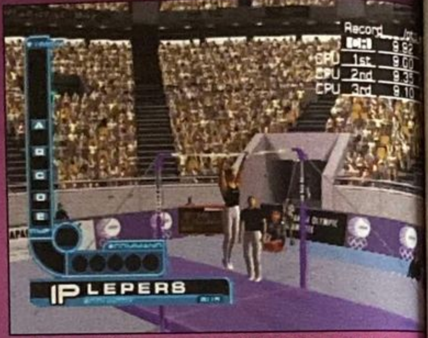
par Julien Chièze

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

EN QUÊTE DE RECORDS



Alors que la flamme olympique vient à peine de quitter Sydney, Konami remet ça en nous proposant une simulation multi épreuves au réalisme hallucinant. Fidèle à sa tradition, Track & Field s'illustre plus que jamais par sa prise en main ultra-rapide et une convivialité poussée à son paroxysme.



Épreuve inédite dans la saga Track & Field, la barre n'en reste pas moins assez difficile à maîtriser.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 10 épreuves
PARTICULARITÉ : compatible tapis de danse

Réflexe et précision seront nécessaires pour les amateurs de ball-trap. Une épreuve vraiment prenante.

« Le sport se nourrit de l'effort », ne cessait de marteler mon prof d'athlétisme. Ben voyons, ça me fait bien rire. En effet, entre les scandales du dopage et les athlètes milliardaires privilégiant la course aux sponsors plutôt que le véritable effort… aujourd'hui, le sport-business règne et doit certainement faire se retourner dans sa tombe ce bon vieux Pierre de Coubertin. Tout se perd, mes frères. Remarquez, je vous connais, oui, vous, là ! Se lever tôt le matin pour faire son footing, se crever à soulever de la fonte, c'est fatigant tout ça… Heureusement, les petits gars de Konami ont trouvé LA solution en inventant la compétition virtuelle, le seul sport qui se pratique dans un bon gros fauteuil devant une télévision ! Ici, tout se déroule dans la bonne humeur, l'EPO cède sa place au Coca, et un record s'établit à la seule force de ses p'tits doigts boudinés… et ce après seulement quelques secondes d'entraînement. Elle est pas belle la vie de champion que vous propose ESPN International Track & Field ?

La pression de la compétition

Pour ceux qui possèdent la mémoire d'une taupe, il faut se souvenir qu'aux balbutiements de la PSone, Konami avait déjà proposé une excellente version de Track & Field. Cinq ans plus tard, l'histoire se répète donc pour ce fleuron de la simulation sportive sur console. Cette fois-ci, dix épreuves vous attendent (100 m, 110 m haies, lancer du javelot, saut en longueur, saut à la perche, 100 m nage libre, ball-trap, gymnastique, barre fixe et haltérophilie), chacune vous obligeant comme d'hab' à appuyer alternativement, et le plus vite possible, sur des touches de votre Dual Shock pour simuler l'effort de l'athlète. En outre, un mode Championnat vous proposera d'affronter vos adversaires dans une sorte de décathlon se déroulant sur trois jours. Classique et efficace. Cependant, première bonne surprise de cette mouture PlayStation 2 : sur certaines épreuves, les développeurs de KCEO ont effectué une refonte du système de jeu traditionnel afin d'apporter un peu de fraîcheur et d'intérêt au titre. Ainsi, en gymnastique, par exemple, il faudra valider en rythme une chorégraphie bien précise (vous pourrez d'ailleurs utiliser le tapis de Dancing Stage Euro Mix excellent jeu de danse sur PSone), tandis qu'à la barre fixe, une précision diabolique et des réflexes de surhomme seront nécessaires. Que les stressés de nature se rassurent toutefois, les maîtres mots restent ici « accessibilité et convivialité ». Ainsi, ne soyez pas étonné si les records mondiaux tombent avec une aisance déconcertante, le jeu est facile, c'est un fait. Dans le fond, les connaisseurs retrouveront donc instantanément leurs marques, et mises à part quelques épreuves inédites (le ball-trap, la barre fixe et la gymnastique justement), c'est bel et bien le réalisme graphique qui constituera la principale nouveauté. Et là, attention, cela risque de faire très, mais alors très mal !

Comme à la télé ?

Chez Konami, lorsqu'il s'agit de simuler la réalité, histoire de faire les choses comme il faut, on a décidé de s'attacher les services de Maurice Green (recordman du monde du 100 m, champion du monde et champion olympique de la discipline !), d'Ato Boldon (médaillé d'argent aux J.O. de Sydney sur 100 m), ou encore du champion américain de la perche Jeff Hartwing, et de Larry Wade, coureur du 110 m haies. Tout ce petit monde s'est donc retrouvé pour une séance de motion capture, au cours de laquelle plus de 750 séquences et mouvements ont été enregistrés pour donner plus de réalisme au jeu. Autant vous prévenir tout de suite : l'illusion est quasi parfaite ! Les athlètes ont été modélisés avec un soin tout particulier. Musculature bien dessinée, visages expressifs se déformant sous l'effort, mouvements bien décomposés… il n'y a pas de doute, ce Track & Field dépasse tout ce que nous avions vu en la matière. À ce stade, si nous ne devions formuler qu'une critique, elle concernerait le regard des sportifs, parfois aussi vif que celui d'une otarie. Mais bon, ne chipotons pas. Surtout qu'en marge des compétitions, au bord des pistes, des sportifs en jogging s'échauffent, des caméramen tentent de ne rien rater de vos exploits, tandis que les arbitres tatillons semblent scruter tout faux départ. C'est indéniable, les développeurs ont essayé d'apporter un peu de vie au titre. Néanmoins, Track & Field souffre de quelques lacunes d'ordre technique (désagréable scintillement de l'image, public au look Lego), comme ludique. La première et la plus évidente reste sans conteste le faible nombre d'épreuves. Dix, c'est pas mal, mais pourquoi avoir supprimé des épreuves comme le cyclisme, le saut en hauteur ou le canoë, pourtant disponibles dans les versions PSone ? Autre motif de déception : les angles de caméra, parfois trop distants, ne présentent pas toujours l'action sous un éclairage idéal dans les épreuves dites de vitesse (100 m, natation). Un peu plus de dynamisme aurait aussi été le bienvenu. Dommage.
Une fois de plus, vous comprendrez vite que ce nouveau Track & Field ne se savoure pleinement que lors des parties à plusieurs. Effectivement en solo, une fois le sentiment de découverte évanoui, le plaisir de jeu se dissipe aussi vite que la brume matinale tant la facilité ne pousse pas vraiment au surpassement de soi. Toutefois, à plusieurs et grâce au Multi Tap, la situation change radicalement. S'affronter jusqu'à quatre en simultané (ou en alternance selon les épreuves), crier sur son adversaire pour le déconcentrer, frimer à mort devant vos potes dégoûtés par votre record d'extra-terrestre au lancer du javelot, oui, là tout de suite, c'est le pied absolu. À vous de voir donc si vous possédez une famille joueuse ou si vos amis sont tentés par une moisson de médailles, et de fous rires… Le jeu multijoueur par excellence pour le lancement de la PlayStation 2.

Les créateurs : Konami est l'un des plus prestigieux studios japonais. Sur PSone, on retrouve, signés de sa main, des chefs-d'œuvre tels que Metal Gear Solid, Castlevania, Silent Hill ou ISS Pro Evolution. Sur PlayStation 2, le seul nom de Metal Gear Solid 2 fait déjà baver d'impatience tous les joueurs.

Il était une fois la saga Track & Field…

Los Angeles 1984 : des Jeux Olympiques mythiques pour certains, mais surtout l'apparition du premier Track & Field made in Konami ! Pour être tout à fait exact, l'éditeur nippon avait carrément pris les devants en sortant sa simulation (en arcade et sur la plupart des consoles 8 bits de l'époque) dès 1983. Deux volets seront même mis sur le marché. L'un regroupant les quatre premières épreuves du jeu : le 100 mètres, le saut en longueur, le lancer du marteau et le 400 mètres. Malgré les graphismes rudimentaires (néanmoins superbes pour l'époque), le plaisir de jeu est présent et on retrouve déjà le principe de commandes qui fait encore aujourd'hui tout le charme et l'originalité de la série. En revanche, la difficulté était bien plus accrue que dans les versions actuelles, et il fallait vraiment s'accrocher pour franchir les qualifications, puis oser postuler à l'obtention d'une médaille. Depuis ces temps immémoriaux, le principe de base a peu évolué, seul « l'habillage » a gagné en réalisme. Et dire que dans 10 ans, ce nouveau Track & Field sera probablement considéré comme une antiquité…

De loin le jeu le plus convivial actuellement sur PlayStation 2

Parfaitement retranscrites, les attitudes de Maurice Green sont toujours aussi classes.

Le 100 m nage libre est la seule épreuve d'endurance pure. Dommage.

Pour une fois, les développeurs ont apporté un peu de nouveauté dans le concept « j'appuie le plus vite possible sur les boutons ». Tant mieux.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock
- Multitap
- Tapis de danse

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 5/10 (seul)
7/10 (à plusieurs)

+ La superbe modélisation des athlètes
+ Les parties à plusieurs
- Les chocs, pas toujours bien rendus
- La faible durée de vie en solo

Pour quel public ?
Ceux qui luttent pour un sport sans dopage et qui apprécient les défis entre potes.

Dans le même genre : International Track & Field 2 (PSone)

GENRE : Action/stratégie
ÉDITEUR : Midas Games **DÉVELOPPEUR :** Koei (Japon) **DISPONIBLE** le 24 novembre
SITE INTERNET : http://www.koei.co.jp/bgate/english/index.htm (en anglais)

DYNASTY WARRIORS 2

HISTOIRE ÉPIQUE DE LA CHINE

La PS2 proposant une grande puissance de calcul, certains éditeurs ont tenté des paris fous, comme afficher le plus de personnages possible à l'écran. Pour Dynasty Warriors 2, le pari est réussi, et vous voilà transporté dans l'univers de la guerre des trois royaumes.

En l'an 160 après Jésus-Christ, ce que l'on appelle la Chine aujourd'hui était en fait composée de trois royaumes qui comprenaient aussi une partie de la Corée. Les royaumes étaient en guerre perpétuelle, et même si l'Histoire n'a pas gardé de trace irréfutable de ces faits de guerre, les légendes asiatiques ont transformé l'Histoire en épopée. Ces trois royaumes sont des parties de la Chine qui, bien entendu, souhaitent chacun étendre leur pouvoir afin d'assurer leur suprématie sur le continent des Lu (aucun rapport avec les petits beurres, il s'agit du nom antique d'une province chinoise). Le jeu Dynasty Warriors 2 vous propose donc de revivre cette guerre dans l'un des trois camps de votre choix, afin de lui donner la victoire. Après avoir choisi un des personnages en début de partie, vous voilà lancé dans une bataille épique qui ne verra pas de fin de sitôt. Parmi les 9 personnages sélectionnables, il y en a pour tous les goûts. Du gros balèze à la jeune fille agile en passant par le guerrier doué en tout, chaque joueur trouvera son compte. On notera que ces personnages sont divisés en trois fois trois groupes, mais vu le peu de familiarité que vous avez certainement avec l'histoire antique chinoise, vous serez certainement plus amené à choisir votre personnage en fonction de son look plutôt que de son appartenance politique. Après tout, on ne sait même pas qui était bon ou mauvais à cette époque, et quand bien même, après 2000 ans, il y a prescription, non ?

L'art de la guerre, la vraie

Dynasty Warriors 2 ose la différence et l'originalité puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'un jeu de combat/stratégie. Comment diable chez Koei a-t-on pu mêler deux genres si diamétralement opposés ? On se le demande... Tout commence en fait sur le champ de bataille, vous êtes seul, ou presque. Une centaine de personnages s'affairent autour de vous. Le but de la bataille sera, bien entendu, de prendre la tête de celui qui dirige les troupes ennemies. Mais pour y parvenir, vous devrez bien réfléchir. De plus, le jeu est, du point de vue de la bataille, d'un grande réalisme. On ne peut pas gagner seul contre quarante soldats ennemis. Vous allez donc devoir mener vos hommes à la victoire, mais surtout les suivre bien gentiment lorsque les ennemis en présence seront trop nombreux. Étant le héros, vous avez accès à des super-coups, une grande endurance, ainsi qu'une force qui vous permet de tuer la plupart des ennemis en quelques coups seulement. Le problème, c'est que vous n'êtes pas seul dans ce cas, et que des super-soldats comme vous, il en existe d'autres dans votre camp (ouf !) mais aussi dans le camp adverse. Pour les battre, il faudra user aussi bien de la force que de la ruse, car se jeter sur un de ces généraux alors qu'il est entouré de son escadron serait un suicide pur et simple. Le mieux ce sera de toujours attendre d'avoir quelques hommes avec soi au lieu de partir loin devant, tout seul, et de se retrouver comme un niais derrière les lignes ennemies. Et cela même avec un personnage surpuissant que l'on aurait fait augmenter à petit feu (voir ci-après pour les caractéristiques des personnages), il reste impossible de foncer comme un taré vers le chef ennemi pour le tuer et en finir très vite. Pourquoi ? Tout simplement parce que les champs de bataille sont immenses - même à cheval, on aura tôt fait d'être désarçonné - mais surtout parce que chaque chef est escorté de pas moins de 70 soldats, qui se ruent en masse sur vous. Entouré par tant de d'adversaires, il ne reste rien d'autre à faire que de subir leurs coups sans pouvoir répliquer.

Les troupes de Zhao Yun retrouvent le moral !

Seul contre plus de dix ennemis, vous aurez du mal à vous relever une fois mis à terre par cette bande de sauvages.

Contre d'autres généraux, vous serez amené à vous acharner puisqu'ils se régénèrent souvent, réduisant ainsi l'effet de vos coups à néant.

Le jeu est un véritable spectacle.

Les fins stratèges gagnent toujours

De par la taille de ses champs de bataille, Dynasty Warriors 2 est un jeu dans lequel on reste toujours extrêmement libre. Libre de faire ce que l'on veut, et de gagner la bataille comme on l'entend. Au cours de celle-ci, vous aurez à tout moment une petite carte vous indiquant l'état de vos troupes et de celles de l'ennemi, ainsi que leur progression et leur moral. Il faudra bien entendu en tenir compte, et vous rendre là où vous serez le plus utile. Vous pourrez aussi prendre des initiatives si vous jugez qu'elles sont meilleures que les ordres que l'on vous aura donnés ; en tout cas, vous serez tenu à des résultats, sous peine d'être immédiatement sanctionné par la mort rapide de vos alliés, une baisse de moral de vos troupes, etc. Techniquement, le jeu impressionne ; avec tous ces personnages qui se meuvent en même temps à l'écran, la sensation d'être au cœur du combat devient une expérience inoubliable.
Le problème, c'est que l'ensemble s'annonce comme une expérience bien épuisante. Le jeu est en effet très difficile. Même en mode Facile, il sera parfois très ardu de remporter la victoire selon les personnages choisis. Les caractéristiques de chacun d'eux sont très importantes, et un personnage qui n'aura pas beaucoup de vie sera tué très facilement sur le front. On pourra aussi reprocher à Dynasty Warriors 2 une certaine linéarité, une première impression qui s'atténue à mesure de notre progression dans le scénario, avec des batailles qui se révèlent toujours plus difficiles, demandant toujours plus de réflexion dans la manière de les aborder. On regrettera aussi que ces vaillantes batailles chinoises soient accompagnées de morceaux musicaux de hard FM, qui n'ont finalement rien à voir avec les jolies mélodies asiatiques auxquelles on s'attendait. En résumé, un superbe jeu plutôt difficile, complet, qui séduira les amateurs de défis et d'action. Si *l'Iliade* se trouve sur votre table de chevet, Dynasty Warriors 2 est fait pour vous.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 40 persos simultanément à l'écran
PARTICULARITÉ : premier en son genre

Conseil de jeu

Si vous vous retrouvez à la traîne question niveau de vie, la seule solution pour vous soigner consistera, bien entendu, à absorber de la nourriture. Cette dernière se trouve généralement dans les caisses, mais lorsqu'elles viennent à manquer, une seule solution : tuer des gradés. Les chefs de la garde et autres caporaux laisseront souvent, après leur mort, de la nourriture représentée par des brioches à la viande.

Les créateurs : Koei, un éditeur incroyablement « intello » au Japon est considéré comme le roi du wargame complexe. Actuellement, il tente de rajeunir son image et multiplie les productions orientées action.

On peut aussi tirer à l'arc, histoire de sniper les ennemis de loin. Mais attention à ne pas être attaqué par-derrière.

Questions à Koei

M. Tomoike, producteur de la version européenne de Dynasty Warriors 2, répond à nos questions :

Play2Mag : Pourquoi passer d'un jeu de combat classique à un jeu comme celui-ci ?
Tomoike : Un jeu de combat à 1 contre 1 ne gagne pas grand-chose à passer sur la PS2. Nous voulions développer un jeu d'action qui utiliserait pleinement la nouvelle technologie de la console. Nous avons fait un titre d'action avec des niveaux très grands et un grand nombre d'ennemis à l'écran.
Combien de personnages peuvent être affichés simultanément à l'écran avant de voir l'action ralentir ?
Les ralentissements sont en fait causés non pas par le nombre de personnages à l'écran mais le nombre de types différents de personnages. Chaque bataille comprend entre deux et trois mille personnages s'affrontant en même temps, et vous pouvez en compter jusqu'à 40 à l'écran sans problèmes d'affichage.
Comment avez-vous adapté un jeu si culturellement marqué au marché français ?
Nous avons fait appel à une équipe de traducteurs professionnels qui ont adapté la version originale japonaise en anglais, tout en gardant ses nuances. C'est cette version anglaise qui a ensuite servi à traduire le jeu en français et pour les autres langues européennes.

La super-attaque Musou permet d'interrompre toutes les actions ennemies en cours et vous donne la priorité.

La beauté des costumes et le réalisme des attitudes sont frappants d'exactitude historique.

Lorsque vous êtes à cheval, vos coups perdent en précision mais vous pouvez faire des ravages en un temps record dans les rangs ennemis.

Un souffle épique sur PlayStation 2, un titre unique

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 5/10
INTÉRÊT 7/10

+ Un genre inédit
+ L'ambiance épique
+ Initions-nous à l'Histoire de la Chine
- Manque d'intelligence des alliés
- Un jeu parfois extrêmement difficile

Pour quel public ?
Pour les fans d'arcade qui attendaient depuis longtemps le retour des jeux de combat à progression. Pour les joueurs qui s'accrochent et qui aiment les jeux vastes.

Dans le même genre : Unique. Le premier Dynasty Warriors (PSone) n'avait rien à voir.

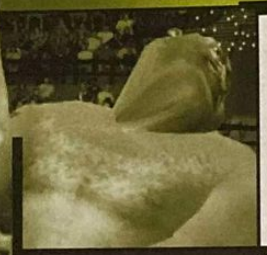
par François Iarrobin

GENRE : Simulation de boxe **ÉDITEUR** : Infogrames **DÉVELOPPEUR** : Midway (États-Unis) **DISPONIBLE** le 24 novembre
SITE INTERNET : www.midway.com (anglais)

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

VICTOIRE PAR K.-O. TECHNIQUE !

J'suis ému, là… Très ému… Mes premières lignes de texte dans Play 2 Mag, c'est pas rien ! Y a un symbole dans tout ça, c'est chargé de sens. C'est comme une naissance, une nouvelle aventure qui commence… Pour un peu, j'en pleurerais presque… Et dire qu'il va falloir que je vous parle de ce jeu barbare, qu'on appelle la boxe. Ça casse la beauté de l'instant…



Question baston, il y en a pour tous les goûts sur PS2 : Street Fighter Ex 3, Tekken Tag, Dead or Alive 2, Ready 2 Rumble 2… En plus, le truc bien, c'est que chacun de ces titres possède sa propre approche d'un genre déclinable à toutes les sauces. Il y a le classique « Old School », le grand public accessible, le technique et enfin l'original, qui joue à fond la carte du second degré. Et c'est ce dernier qui nous intéresse pour le moment : le cancre, là-bas au fond, avec son design résolument cartoon et ses personnages aux mimiques délirantes. Pas sérieux pour un sou, cette production signée Midway prend résolument le contre-pied de ses concurrents. Ici, la violence est systématiquement court-circuitée par un ton humoristique et des graphismes bien décalés. Les combats, aussi acharnés soient-ils, ne versent jamais dans le gore ou le sanguinolent. Même roués de coups, le visage ravagé par les hématomes, les boxeurs conservent toute leur décontraction et leur humour. Pourtant, malgré ce parti pris du dérisoire, Ready 2 Rumble 2 n'en demeure pas moins un titre subtil, qui supporte sans problème la comparaison avec des simulations beaucoup plus réalistes (sur PSone). Car au-delà de son habillage « bon enfant », il offre au joueur exigeant une palette de mouvements et d'actions assez hallucinante. Jugez plutôt : côté défense, 8 esquives différentes (sur les boutons de la tranche) et un système de contre offensif. Question attaques, les possibilités sont encore plus nombreuses : poing gauche et droit dissociés, coups au corps et au visage, uppercuts, crochets, directs, attaques spéciales via certaines combinaisons de touches… Très franchement, on peut réaliser des centaines de combinaisons à partir de ces coups de base ! Une richesse bienvenue dont il faudra user et abuser pour vaincre la horde de boxeurs belliqueux qui vous attend de pied ferme sur le ring !

Parmi les nombreuses vues disponibles, celles à la « 1re personne » sont carrément injouables.

Ooooh ouuui, que c'est bon de foutre une grosse mandale à Michael Jackson !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 24 boxeurs
PARTICULARITÉ : des personnages cachés surprenants

L'œil du tigre

R2R2 alterne les modes de jeu classiques et les challenges un peu plus originaux. En effet, en marge du mode Arcade où l'on enchaîne les combats les uns après les autres, du mode Versus ou encore en Équipe, le Championnat se révèle plus riche, plus complexe et plus intéressant. Ici, vous jouez à la fois le rôle de l'entraîneur et du boxeur. Après avoir choisi votre poulain parmi les persos proposés, vous devrez alterner les phases d'entraînement et les matchs à proprement parler. En fait, vous devez suivre le déroulement d'un calendrier prédéfini, étalé sur plusieurs mois. Entre les combats pour le titre de Champion et les matchs d'exhibition qui vous rapporteront de l'argent, libre à vous de faire évoluer les aptitudes de votre boxeur. Pour cela, une véritable salle de gym est à votre disposition. Haltères, sac de vitesse, corde à sauter, sac de frappe… Chaque exercice permet d'améliorer certaines caractéristiques et d'en détériorer d'autres. En clair, vous devez alterner au maximum les entraînements pour obtenir un athlète super-équilibré. Ni trop fort, car il serait alors peu endurant, ni trop endurant car… Enfin, vous avez compris le principe. N'empêche, cette petite subtilité apporte une simili-dimension stratégique au jeu. Et ma foi, elle est la bienvenue !

Sorti de ces considérations finalement assez futiles, le fond du jeu réserve quelques grands moments de plaisir. Seul ou à deux, R2R2 se savoure sans retenue, tant les matchs s'avèrent palpitants. Les coups pleuvent sans discontinuer, les retournements de situation sont légion, les persos affichent des looks vraiment sympas (à l'exception de certains, vraiment trop « space ») et sont animés de bien belle manière. Bref, il se dégage de cette production un sentiment de qualité et de maîtrise certaine. Tout au plus pourrait-on lui reprocher les quelques ralentissements lorsque l'on active le mode Rumble (voir encadré), ou encore le niveau de difficulté parfois décourageant (lorsque l'on s'approche de la plus haute marche du podium, les derniers adversaires sont ultra-puissants !). Bah, malgré cela, on s'amuse vraiment énormément, et on a vraiment envie de claquer le jeu dans tous les sens. Pas tant pour la beauté du sport que pour débloquer les nombreux boxeurs cachés. Je ne vous en dis pas plus : il serait dommage de vous gâcher la surprise qui, croyez-moi, est de taille !

Chaque boxeur possède 4 « provocs » qui permettent de gagner les précieuses lettres du mode Rumble.

Chaque boxeur possède une tenue vestimentaire « alternative ».

Les attaques spéciales sont agrémentées d'effets visuels sympathiques.

Question design, certains persos ne ressemblent vraiment à rien, à l'image de Robox Rese4 (!) et son sac de frappe en guise de tête !

Un jeu de boxe efficace, qui joue à fond la carte de la dérision !

Rumble power !

À chaque fois que vous portez un coup à pleine puissance sur votre adversaire, vous obtenez une ou deux lettres du mot « Rumble ». Lorsque celui-ci est complet, vous pouvez alors activer le mode Rumble (en appuyant simultanément sur les deux boutons d'esquive) : dès lors, pendant un court laps de temps, la force de vos attaques est décuplée et vous pouvez effectuer des enchaînements ravageurs. Encore plus fort : si vous « montez » votre niveau de Rumble jusqu'au maximum (le mot est alors écrit en blanc), vous pouvez expédier un uppercut tellement puissant que votre adversaire est éjecté du ring après une splendide pirouette. Et là, c'est le K.-O. définitif !!!

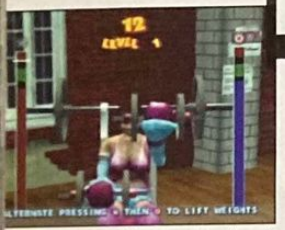
Gueules de tueurs !

Ils sont 24, ils ont la gniak, certains sont puissants mais lourdaux, d'autres rapides mais plus faibles. Il y en a pour tous les goûts : des femmes, des hommes, des « trucs » indéterminés, des gros, des maigres, des extravertis, des bulldozers, des célébrités… Ce sont les personnages de Ready 2 Rumble 2 et très franchement, ils ont (presque) tous des gueules d'enfer. Quant aux boxeurs cachés, je vous laisse découvrir la surprise…

Les créateurs : Midway nous avait habitués à des productions beaucoup moins réussies sur PSone (Rampage, Hydro Thunder, Mortal Kombat…) !

Conseil de jeu

Pour finir plus rapidement le Championnat ou le mode Arcade, allez faire un tour dans les options et optez pour des matchs en 1 round de 15 secondes.



Les différents exercices du mode Entraînement sont assez marrants.

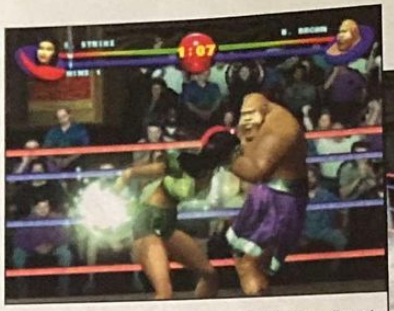
Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

+ Un large choix de boxeurs
+ Un design impeccable
+ Très convivial à plusieurs
- Le niveau de difficulté, parfois décourageant
- Certains persos manquent de personnalité

Pour quel public ?
Les fans de boxe en particulier et de jeux de combat « décalés » en général.

Dans le même genre :
Ready 2 Rumble (PSone)



Il n'y a que dans ce genre de situation que l'on note quelques menus saccades dans l'animation.

La cerise sur le gâteau : exploser Bambi !

Au rang des personnages célèbres qui ont accepté d'être présents dans le jeu, on retrouve la star des Lakers, Shaquille O'Neal mais aussi (plus étonnant) le très lifté Michael Jackson. Le plus dingue dans tout ça, c'est que Michael Jackson a contacté Midway et leur a demandé s'il pouvait être présent dans le jeu - dixit Dave Wagner, le programmeur principal de R2R2 - car il avait énormément apprécié le premier épisode ! Et quand on demande à Dave si Bambi s'est prêté au jeu, il répond sans détour : « Michael est venu nous voir au studio, il s'est plié aux séances de motion capture et de prises de son sans problème. C'est quelqu'un de très disponible avec qui il est agréable de travailler. » Trop cool le père Jackson, mais ça ne va pas nous empêcher de lui refaire le portrait bien comme il faut. Cogner une star sans risquer de se prendre douze gardes du corps sur le paletot, ça n'arrive pas tous les jours !

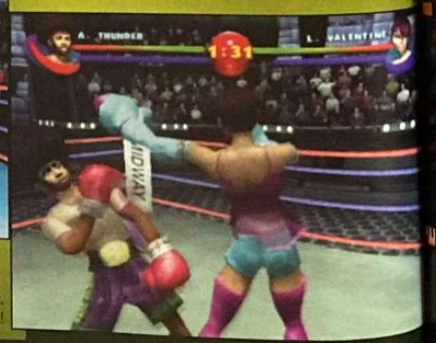
Question de goûts

Eu égard à la quantité de jeux de baston disponibles avec le lancement de la PS2, il va bien falloir sélectionner celui qui vous convient le mieux (ou alors c'est que vous êtes pété de thunes). Préférez-vous les productions très techniques, longues à maîtriser et pleines de subtilités ? Auquel cas, vous devriez apprécier Dead or Alive 2 ou Street Fighter Ex 3. Envie de savourer un jeu spectaculaire, facile d'accès et très « tendance » ? Tekken sera parfait. Enfin, si votre dada c'est la baston pas prise de tête, arcade sans être basique et humoristique sans être gnangnan, alors Ready 2 Rumble 2 semble tout indiqué. Surtout si vous rassemblez une bande de potes autour de votre PS2 et que vous vous embarquez dans un tournoi en équipe...

Le Big boss du mode Championnat est une montagne de muscles à l'allure impressionnante !

Les attitudes des boxeurs avant de tomber K.-O. sont ultra-crédibles.

Le système d'esquives est aussi complet qu'efficace. Mais il faut de bons réflexes !



Saisie moyenne des Douanes US en une journée :

• Armes et munitions : plus de 24 000 $
• Substances illégales : plus de 4 000 000 $

En 1999 une valeur de 40 milliards USD de marchandises pénétra illégalement le territoire américain...

SUR LE MARCHE NOIR, UNE SEULE REGLE DOMINE : L'OFFRE ET LA DEMANDE

SMUGGLER'S RUN

PlayStation.2

SUR VOTRE PS2 LE JOUR DE SA SORTIE

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SMUGGLERSRUN

Angel Studios

guidance recordings

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

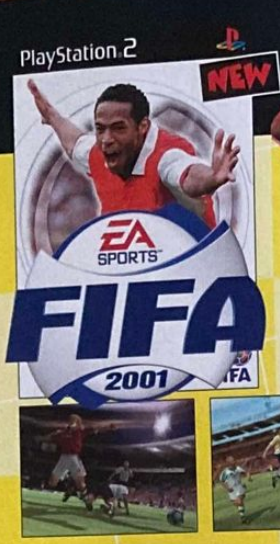
TAKE 2 INTERACTIVE

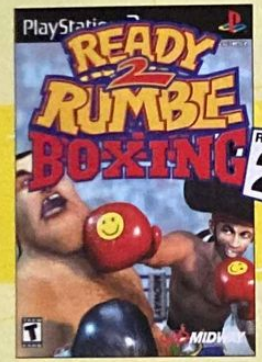
Le logo Smuggler's Run, Rockstar Games et le logo Rockstar Games sont des marques déposées de Take-Two Interactive Software. Limited. Angel Studios et le logo Angel Studios sont des marques déposées de Angel Studios. Guidance Recordings et le logo Guidance Recordings, Inc. © 2000 Tous droits réservés. PlayStation 2 Computer Entertainment. PlayStation et la famille de logos "PS". DUALSHOCK sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Limited

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

NEW





NEW

NEW

TRUCS & ASTUCES

par minitel :

3615 CODE DOCK GAMES(1)

par téléphone :

0 892 702 707(1)

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSE

COGNAC Center
75, avenue Victor Hugo
05.45.35.07.45

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

NOUVEAUX MAGASINS

TULLE Center
66, avenue Victor Hugo
(consulter le minitel)

BREST Center
24, rue de Siam
02.98.46.03.03

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

VENDOME
37, Faubourg Chartrain
02.54.67.19.10

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
02.47.86.08.08

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
05.59.85.35.50

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.68.42.25

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
03.26.85.03.03

DAX Center
10, rue Neuve
05.58.90.26.88

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85	
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15	
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.72.61	
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.96.88	
BERCK/MER CENTER	Tél : 03.21.09.48.13	
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	
BLOIS CENTER	Tél : 02.54.78.97.38	
BOULOGNE/MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	
BOURGES CENTER	Tél : 02.48.70.39.10	
BREST CENTER	NOUVEAU Tél : 02.98.46.03.03	
BRIVE	Tél : 05.55.17.02.30	
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59	
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06	
CHALON S/SAONE CENTER	Tél : 03.85.42.98.58	
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.88.97	
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45	
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72	
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	
DAX CENTER	NOUVEAU Tél : 05.58.90.26.88	
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	
FORBACH	Tél : 03.87.88.78.87	
FOSSES CENTER	NOUVEAU Tél : 01.34.68.42.25	
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	
GAP	Tél : 04.92.56.09.66	
GEX	Tél : 04.50.41.92.21	
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	
LAGNY S/ MARNE	Tél : 01.60.07.73.07	
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52	
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.30.46	
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45	
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78	
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12	
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU Tél : 01.41.53.11.98	
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73	
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82	
LYON	Tél : 04.78.60.33.60	
MACON	Tél : 03.85.40.91.74	
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	
METZ CENTER	Tél : 03.87.75.22.75	
MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32	
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51	
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32	
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33	
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13	
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50	
PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63	
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32	
PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29	
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15	
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.78	
REIMS NORD CENTER	NOUVEAU Tél : 03.26.85.03.03	
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26	
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.08.03	
SENLIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79	
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11	
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.56	
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00	
SOISSONS	NOUVEAU Tél : 03.23.53.25.75	
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15	
ST BRIEUC CENTER	Tél : 02.96.61.72.60	
ST GERMAIN EN LAYE CENTER	NOUVEAU consulter le minitel	
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU Tél : 05.59.85.35.50	
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.88.14.15	
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81	
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92	
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66	
THIONVILLE CENTER	Tél : 03.82.34.61.49	
TOURS NORD CENTER	NOUVEAU Tél : 02.47.86.08.08	
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28	
TULLE CENTER	NOUVEAU consulter le minitel	
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90	
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60	
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60	
VENDOME	NOUVEAU Tél : 02.54.67.19.10	

UNE TELECOMMANDE DVD SALON **OFFERTE**

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SORTIE OFFICIELLE le 24/11/00

OFFRE SPÉCIALE* pour tout achat d'une **Playstation 2**

*votre magasin DOCK GAMES vous offre une Télécommande DVD Salon (vidéo, intéractif, audio) d'une valeur de 149€.

Promotions et conditions valables jusqu'au 31 décembre 2000, uniquement en France métropolitaine, dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Dock Games et Playstation 2 sont des marques déposées.

LE PREMIER SYSTÈME DE LOISIRS INTÉRACTIF

LECTEUR DVD INTEGRE - RETROCOMPATIBILITE avec les jeux Playstation 1

UN CONCEPT TOURNE VERS L'AVENIR

DOCK GAMES S'ENGAGE

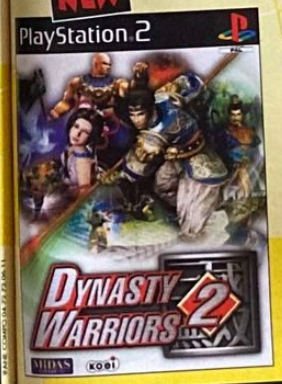
A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT



CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE	Tél : 05.46.32.56.02
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

*Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. *** Le carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL : 2,21F/minute.

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :

NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

GENRE : Jeu de tir ÉDITEUR : Konami DÉVELOPPEUR : Konami (Japon) DISPONIBLE le 24 novembre SITE INTERNET : /

SILENT SCOPE
TARGET ACQUIRED !

À la fête foraine, j'ai toujours été nul au tir à la carabine. Silent Scope est arrivé et depuis ma vie a changé. Me voilà prêt à intégrer les troupes d'élites. Oups, je dois vous laisser, ma concierge passe le balai dans la cour, il faut que je m'entraîne.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 1 heure, c'est le temps qu'il vous faudra pour arriver à la fin
PARTICULARITÉ : compatible avec n'importe quelle souris USB

S'il y a quelque chose en vogue à la rédaction c'est bien les SWAT et plus particulièrement le snipe, cette discipline policière un peu glauque qui consiste à tuer quelqu'un à des centaines de mètres de distance à l'aide d'un fusil équipé d'une lunette. Eh bien nous, on est fan. Bien que cela ne soit pas très sociable comme attitude, je vous l'accorde. Tous les jeux utilisant un minimum cet aspect sont passés entre nos mains, de Rogue Spear (PC) à Syphon Filter (PSone), on les a tous finis et on les a tous aimés. Alors vous pensez, un jeu qui a pour concept principal le snipe a tout pour être apprécié.

Un jeu pas vraiment nouveau

En fait, ceux qui fréquentent les salles d'arcade doivent déjà connaître Silent Scope puisqu'il existe depuis deux ans sous ce format, mais la conversion vers la PlayStation 2 n'arrive que maintenant. L'histoire est des plus basiques : la famille du président des États-Unis est capturée par une bande de terroristes très bien organisée et surtout bien équipée. Vous incarnez un sniper qui muni d'un fusil, doit libérer les membres de la famille un par un. Pour cela, il va falloir tuer à tout bout de champ. Il n'y aura aucun combat rapproché, tout doit se faire à distance et avec une précision hallucinante. Dans la version arcade, un fusil est fixé sur la machine et un mini-écran qui sert de zoom est placé sur la lunette de visée. C'est ce système de zoom qui donne toute son ampleur au jeu et l'a fait devenir une des bornes les plus appréciées au Japon. En gros, on repère un ennemi sur l'écran normal qui se trouve en face du fusil, puis on utilise le zoom de la lunette pour ajuster le tir. Ça à l'air simple à première vue, mais en pratique, il ne faut vraiment pas trembler. Le fusil est donc l'instrument qui donne tout son intérêt au jeu. Mais justement, comme vous pouvez vous en douter, cet accessoire n'est pas disponible sur la console. Comment est-ce que les développeurs ont pu faire pour tenter de préserver l'intérêt et l'ambiance qui découle de ce titre ? D'assez fort belle manière, je dois dire.

Pour ce boss, on ne dispose que d'une seule balle qu'il faut lui loger entre les deux yeux.

Les briefings très courts ne cassent en rien le rythme de l'action.

Une manière subtile de remplacer le fusil

Pour pallier l'absence de fusil, un système de viseur qui apparaît à l'écran a été inclus. Par défaut, le réticule est en mode Zoom et il suffit d'appuyer sur un des boutons de la manette pour passer en vue normale afin de pouvoir déplacer le viseur plus rapidement. Une fois que l'on a localisé le terroriste, on remet le zoom pour le verrouiller, puis on tire. Finalement, c'est plutôt simple et efficace. Il faut tout de même avouer que la maniabilité en prend un coup, vu que l'on a tendance à déplacer le curseur par à-coups, mais on s'y fait rapidement. Par contre, si vous posséder une souris USB (la plupart des dernières générations de souris pour PC et Mac le sont) c'est beaucoup mieux, car les déplacements se font de manière plus naturelle et bien que cela ne soit pas encore aussi précis que l'arcade, on s'en rapproche. Les souris USB se connectant parfaitement à la PS2, le tour est joué ! La partie maniabilité est donc passée avec plus ou moins de succès. À présent voyons ce que le jeu en lui-même à dans le ventre.

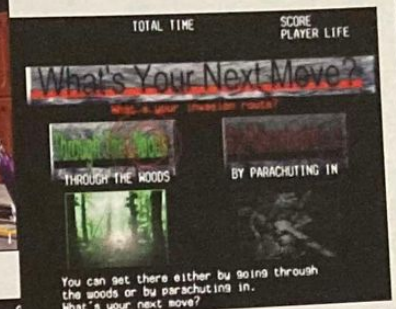
Techniquement c'est trop bien !

Graphiquement, le titre est identique à celui de l'arcade. Les textures sont belles avec des couleurs bien choisies et surtout lissées. Il n'y a aucune trace d'alliasing ce qui est déjà une bonne surprise. Le moteur 3D est réussi avec de bons angles de vue qui permettent des tirs d'une grande classe. D'ailleurs, selon les parties, ces angles changent. Il y en a au moins trois différents par scène. De quoi varier un minimum ses tirs. Heureusement, ça évite de voir apparaître les ennemis au même endroit.

Le déroulement du jeu se passe de la manière suivante : on commence par affronter des soldats pendant un petit moment puis à la fin du stage, on se bat contre un boss. Si les terroristes de base meurent avec un seul coup, les boss sont plus résistants. Contre eux, il y a deux solutions, soit on leur tire dessus jusqu'à ce que la jauge de vie atteigne zéro, soit on tente le tir dans la tête. Cette dernière solution est radicale. Une seule balle et l'histoire est réglée, mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Déjà, il faut se dire que le point faible (ou « Weak Point » comme il est appelé dans le jeu), même en zoom, ne dépasse pas la taille d'une tête d'aiguille et en plus, ils n'arrêtent pas de bouger. Cela se joue à quelques millimètres. Bref, il faut une bonne dose de sang-froid. Mais dieu ce que c'est jouissif lorsque l'on arrive à toucher la cible ! C'est ce qui m'amène à parler de la localisation des dégâts qui est parfaite. Que l'on tire dans le cou ou dans la main, le squelette virtuel placé à côté du chrono vous indique la zone de l'anatomie à toucher, et je peux vous assurer que ça aussi c'est réussi. Bref, on aime. C'est tellement bien que l'on se prend vite au jeu et on enchaîne les parties.

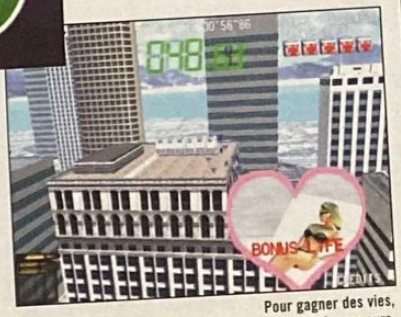
Hélas, elles ne se succèdent pas longtemps. Lors de la première, il faut à peu près une heure pour terminer l'aventure et en connaissant bien les tableaux, comptez moins de dix minutes. Pour un jeu à 400 francs, ça fait cher la minute. C'est vraiment dommage, car même avec les différents itinéraires proposés, il ne faut pas plus de trois parties pour faire le tour du jeu. Il n'y a même pas de mode Deux Joueurs pour relancer l'intérêt du tout. De ce fait, la note d'intérêt en prend un coup, car s'il l'on peut passer outre la maniabilité du joypad, la ridicule durée de vie du produit le rend accessible uniquement à ceux qui n'ont pas peur de dépenser autant d'argent pour un plaisir d'aussi courte durée.

En cours de mission, plusieurs choix d'itinéraires sont proposés.



La vision nocturne est une des plus réussies sur console.

L'art de tuer à distance



Pour gagner des vies, il faut jouer les voyeurs.

Les autres modes de jeu

Pour pouvoir effectuer un tir en pleine tête pendant le jeu, il faut agir non seulement avec précision, mais aussi rapidement car généralement la cible bouge. Heureusement, un mode Training ainsi qu'un mode Stand de tir ont été inclus pour s'entraîner. Dans ces options, il va falloir tirer sur des cibles en carton placées dans des décors aussi divers qu'une ferme ou une grotte plongée dans l'obscurité. Ces modes permettent de s'entraîner en tirant sur des cibles à forme humaine. Il va falloir avoir l'œil vif pour faire le tri entre les innocents et ceux qui ont une arme à la main. Cela devient de plus en plus difficile, si bien qu'on finit par tirer sur une pomme dans la main d'une femme. Un peu comme Guillaume Tell, mais sans la pression.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock
- Souris USB

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 6/10

+ Une ambiance SWAT bien classe
+ La sensation du snipe est bien restituée
- La maniabilité au joypad est parfois limite
- La durée de vie est beaucoup trop courte

Pour quel public ?
Pour ceux qui aiment les jeux de tir des salles d'arcade.

Dans le même genre : Time Crisis (PSone)

Les créateurs : Konami est un éditeur-développeur phare de jeux d'arcade. Depuis des années, la quantité impressionnante de productions à succès sortis de chez lui, en fait une véritable institution dans le monde vidéo-ludique.

DEFINITIVE GUIDE

GENRE : FPS (First Person Shooter) ÉDITEUR : Eidos
SITE INTERNET : http://www.eidos-france.fr/gss/legacy/timesplitters/ (en français)

DÉVELOPPEUR : FREE RADICAL (G.-B.) DISPONIBLE le 24 novembre

TIME SPLITTERS
PROBLÈME DE CONCEPT...

Time Splitters a deux gros avantages : il sort en même temps que la console et offre une bonne réalisation. Malheureusement, son game design minimaliste risque de lui faire du tort.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 2 personnages jouables
PARTICULARITÉ : ne gère pas les claviers et souris USB !

Dieu que cela m'insupporte. S'il y a bien quelque chose que je n'aime pas, c'est de voir un bon potentiel gâché par ce qui m'apparaît être de la bonne vieille fainéantise. Et c'est cette désagréable impression que me laisse Time Splitters. Car à la base, le FPS (ou Doom-like ou encore shoot à la 1ᵉpersonne) est un genre qui a du mal à se renouveler. Rares sont les titres à offrir le minimum de variété nécessaire à détourner la lassitude du joueur. J'en veux pour preuve le monde du PC, qui sort difficilement de sa crise en la matière. Pourtant, Time Splitters a une histoire (enfin, un synopsis) pour cadrer son action : au cours des âges, des individus divers ont témoigné un sens hors du commun pour l'aventure, s'affrontant les uns les autres. En parallèle, les Time Splitters, sortes de créatures alienoïdes vivant hors de la trame du temps, ont manipulé l'humanité en secret pour servir leurs sombres desseins. Émergeant d'un profond sommeil, les voilà aujourd'hui en mesure d'intervenir de nouveau à différentes époques, et leur attention s'est tournée vers ces aventuriers, qui, sans le savoir, contrecarraient souvent leurs plans. Vous, honorable joueur, incarnerez donc lesdits aventuriers, prêts à faire face à n'importe quelle menace pour atteindre leurs buts.

Et ? Et ? Et ?

... Rien. Cette petite histoire, pas très originale, ne sert de prétexte qu'à faire varier les époques, les personnages et les armes disponibles dans Time Splitters. Cela dit, c'est un de ses avantages : chaque niveau offre des décors tout à fait singuliers, ainsi que des monstres originaux et des armes s'inscrivant dans l'époque du niveau. 1950, 1935, 2005, 1985, etc., autant d'époques qu'on traverse dans le désordre le plus complet dans le mode Story, le mode principal du jeu. C'est bien tout ça, mais en ce qui me concerne, le terme « Story » me paraît fort abusif, car en guise d'histoire, il n'y a qu'un bête objectif à remplir à chaque niveau : trouver un objet, puis le ramener à un autre endroit du niveau, souvent le point de départ. Aucune situation particulière, scène originale ou objectif secondaire ne montre le bout de son nez, et il n'y a pas non plus la trace d'une quelconque trame scénaristique permettant au joueur de rapporter ses actions à une finalité générale plus vaste, qui lui fasse entrevoir les desseins obscurs des aliens. Du coup, on doit se contenter de l'action pure et dure proposée par le jeu : alors, est-elle au moins satisfaisante ? Bof...

Moi vois moi tue

D'un certain point de vue, l'absence totale d'élément liant dans tout ça n'est pas forcément handicapante. Après tout, Unreal Tournament (UT) ne proposera même pas cette bribe d'histoire, et vous jettera dans ses arènes tout aussi violemment. Mais dans UT, le challenge est réel et véritablement motivant. Ici, les ennemis ne forment une menace que par leur nombre, qui se fait fort pressant dès le niveau de difficulté normal. En termes d'Intelligence Artificielle, ils ne brillent pas particulièrement... Certes, il arrive qu'ils se cachent derrière une colonne ou dans un angle de mur, mais on reste loin des fourberies allemandes d'un Medal of Honor (PSone), ou des tactiques élaborées des « bots » d'UT. Autre point qui fait cruellement défaut à Time Splitters : la qualité de ses maps, c'est-à-dire de ses niveaux. Particulièrement linéaires, sans grande originalité, ils offrent un graphisme agréable mais c'est bien tout. De même, les armes sont effectivement très nombreuses, puisque renouvelées à chaque niveau ou presque. Mais la majeure partie de cette nouveauté tient de l'esthétisme, les effets et caractéristiques de ces armes étant souvent les mêmes à deux époques différentes. Du coup, Time Splitters ressemble fort à un vin un peu bouchonné : à la première gorgée, c'est agréable. Reste ce goût de liège désagréable à la déglutition... qui finit bien souvent par être la seule chose qu'on retient d'une bouteille pourtant proprement étiquetée. Car en matière d'enveloppe, Time Splitters n'a pas grand-chose à se reprocher non plus.

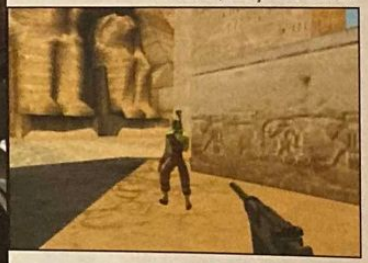
Techniquement agréable

La réalisation de Time Splitters sent, elle, le fini. Le moteur 3D respire la fluidité, à 1 comme à 4 joueurs, et supporte l'affichage de nombreux ennemis sans broncher. Les textures, la faiblesse annoncée de la PlayStation 2 (due à son manque de VRAM) sont variées, lumineuses et plutôt profondes, et l'animation des ennemis est un modèle du genre. Leur modélisation est propre et efficace. De ce point de vue, on ne pourra lui reprocher que ses choix : les thèmes de série B, cœur du design, qui sentent fort le kitsch. Je trouve que l'ambiance en pâtit énormément, mais après tout, ça nous change de la tendance ultra-réaliste. En revanche, côté effets spéciaux, on reste sur sa faim. Les explosions, trop discrètes, manquent du dynamisme qu'on attend d'un lance-roquettes ou d'une caisse de TNT qui pète. Côté interactivité avec les décors, mises à part les vitres qui éclatent particulièrement bien, pas grand-chose pour s'extasier. Enfin, dernier point noir, mais de taille : les musiques et l'ambiance sonore en général. On frôle la catastrophe. Les bruitages sont classiques, mais le reste de la bande-son passe, au mieux, totalement inaperçu, et au pire agace. On finit vite par les couper.

Une note positive ?

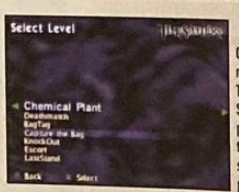
Vous l'aurez compris, Time Splitters ne nous a pas enthousiasmés comme il aurait dû. Reste que c'est un titre bien fait techniquement, et qui propose tout de même quelques options particulièrement réussies : de nombreux modes de jeu en multijoueur, un éditeur de niveaux extraordinaire (les maps prennent en plus peu de place sur la carte mémoire) qui à lui seul ajoute 80 % d'intérêt au jeu, et une formule simple qui pourra satisfaire les joueurs chevronnés. Je conseillerais d'attendre Unreal Tournament.

On aurait aimé voir les ennemis tomber un peu plus souvent et surtout plus naturellement, à la Medal of Honor.



Il arrive qu'on puisse se la jouer furtif avec les ennemis, mais ça reste très rare.

Un argument pour vendre des jeux ?



Côté multijoueurs, Time Splitters propose toutes sortes de plaisirs.

Les créateurs : Free Radical est un studio britannique récent, dont certains membres ont participé à la réalisation de Golden Eye (N64).

Voici l'item qu'il faut rapporter au point de départ du niveau : ici, un sablier maudit.

À quatre, l'aliasing entache la lisibilité du jeu, mais côté fluidité et rapidité, aucun problème.

Un des effets particulièrement réussis du jeu : les vitres qui éclatent sous les balles.

Le Map Maker

C'est LA réussite de ce Time Splitters : un éditeur de niveaux puissant, simple, souple, et aux possibilités infinies. Très honnêtement, cette option vaut à elle seule tout le reste du jeu ! De quoi l'acheter presque, pour se faire ses arènes et les jouer en multi.

On choisit ses blocs au fur et à mesure, certains portant sur plusieurs niveaux de haut.

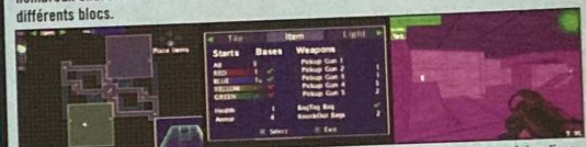
On les dispose ensuite, de manière à les interconnecter correctement. Taille et hauteur des maps sont très souples.

La vue d'ensemble permet d'apprécier la distance séparant les différents bonus/items...

...qu'on peut disposer très précisément à de nombreux endroits des différents blocs.

On peut même placer ses sources lumineuses...

et les paramétrer entièrement, couleur et scintillement compris.



L'affichage prend en compte la hauteur du niveau, avec, salle par salle, un petit diagramme de l'étage en bas à droite.

Le récapitulatif du contenu du niveau est indispensable pour l'équilibrer et s'en souvenir.

On peut ensuite le prévisualiser, de préférence avec les graphismes en « virtual », pour bien se repérer.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 3/10
INTÉRÊT 5/10

+ L'animation
+ L'excellent éditeur de niveaux
+ La variété graphique
- Répétitif
- Design trop kitsch
- Ne gère ni l'USB, ni la souris PSone
- L'aliasing, atroce

Pour quel public ?
Pour les fans d'action pure et dure qui ne souhaitent pas attendre Unreal Tournament.

Dans le même genre : Unreal Tournament (sortie prévue en mars 2001)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES®

www.gameplay.fr
24 h / 24 - 7 j / 7

gameplay, le tout sur les jeux vidéo et tous les jeux livrés chez vous à des prix incroyables

08 2000 1000 (0,79 Fttc/mn)
du lundi au vendredi de 9 h à 20 h - le samedi de 9 h à 18 h

VOTRE OFFRE SPECIALE NOEL(1) A PARTIR DE 389 F DE COMMANDE
LIVRAISON GRATUITE
+ 30 FF DE REDUCTION
+ 1 TEE-SHIRT GAMEPLAY OFFERT

Des jeux à prix canons

- CARMAGEDDON — 99F (Prix public 349F)
- CRISIS BEAT — 169F (Prix public 299F)
- FRONT MISSION 3 — 249F (Prix public 299F)
- SLED STORM — 99F (Prix public 169F)
- NBA IN THE ZONE 2 — 129F (Prix public 249F)
- POY-POY — 99F (Prix public 149F)
- TRACK & FIELD II — 299F (Prix public 349F)
- JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 — 249F (Prix public 299F)
- NBA PRO 99 — 129F (Prix public 249F)
- ISS PRO EVOLUTION — 299F (Prix public 349F)
- POWER BOAT 2 — 99F (Prix public 299F)
- BALLISTIC — 99F

Les meilleures sorties du moment

- STARWARS DEMOLITION — 299F
- ALIEN RESURRECTION — 329F
- FIFA 2001 — 329F
- LE MONDE NE SUFFIT PAS — 329F
- TOMB RAIDER 5 — 329F
- F1 WORLD GRAND PRIX 2000 — 299F
- DANGER GIRL — 299F
- DRIVER 2 — 299F
- READY 2 RUMBLE BOXING — 319F
- ISS 2000 — 349F
- THE MUMMY — 349F
- DAVE MIRRA FREESTYLE BMX — 299F
- ACTION BASS FISHING — 269F
- CRASH BASH — 299F
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 — 299F
- DINO CRISIS 2 — 299F
- MEDAL OF HONOR RESISTANCE — 329F
- MTV PURE RIDE — 299F

Les incontournables

- FEAR EFFECT — 339F
- RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS — 339F
- SYPHON FILTER 2 — 299F
- TENCHU 2 — 299F
- TOCA WORLD TOURING CARS — 299F
- DE SANG FROID — 349F
- RAYMAN 2 — 299F
- DESTRUCTION DERBY RAW — 299F
- PARASITE EVE 2 — 299F
- CHASE THE EXPRESS — 299F
- MOTO RACER WORLD TOUR — 299F
- TONY HAWK PRO SKATER 2 — 299F
- SPIDERMAN — 299F
- NBA 2001 — 349F
- KOUDELKA — 329F
- BEACH VOLLEY BALL — 239F
- FORMULA 1 2000 — 299F
- LE MONDE DES BLEUS 2 — 299F

Enfin disponible !

- FIFA 2001 — Playstation 2 — Ref. S00211
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER — Playstation 2 — Ref. S00326

PLAYSTATION 2
2990F
Réf. C00011

- TEKKEN TAG TOURNAMENT — Playstation 2 — Ref. S00364
- ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD — Playstation 2 — Ref. S00327
- SMUGGLERS RUN — Playstation 2 — Ref. S00525

Pour connaître le prix de ces jeux : 08 2000 1000

3 packs tout compris...

Console PSONE + REVOLT + 2 manettes infra rouge + 1 carte mémoire 1MB
1049F (Prix public 1158F) Ref. B00001

Console PSONE + ODDWORLD 2 + SMALL SOLDIERS
989F (Prix public 1088F) Ref. B00002

Console PSONE + ISS PRO 98 + manette DUAL SHOCK
949F (Prix public 1038F) Ref. B00003

ou encore sur PSone

COOL BOARDERS 4	S00075	299 F
CRASH BANDICOOT 3 PLATINUM	S00076	149 F
CRASH TEAM RACING	S00077	349 F
DRACULA RESURRECTION	S00078	299 F
DUNE 2000	S00079	349 F
F1 2000	S00080	349 F
GALERIANS	S00082	299 F
JACKIE CHAN	S00085	199 F
MEDIEVIL 2	S00087	199 F
SAGA FRONTIER 2	S00089	349 F
SPECIAL OPS	S00090	349 F
STAR OCEAN 2	S00092	199 F
VAGRANT STORY	S00098	299 F
ALUNDRA 2	S00109	199 F
RESIDENT EVIL SURVIVOR	S00110	339 F
KO KINGS 2000	S00111	349 F
NEED FOR SPEED 5	S00112	349 F
RC REVENGE (REVOLT2)	S00118	299 F
ATV QUAD POWER RACING	S00119	299 F
VANISHING POINT	S00173	329 F
DUCATI WORLD	S00174	01-DEC
GRIND SESSION	S00120	299 F
FINAL FANTAISY VIII PLATINIUM	S00128	149 F
MIKE TYSON	S00193	299 F
F1 CHAMPIONSHIP 2000	S00596	279 F

Gameplay SARL, au capital de 8 495 800 F RCS Paris B 429 132 624 - Photos non contractuelles.

Pour commander ou recevoir gratuitement votre catalogue :
08 2000 1000 (0,79 FTTC/mn) merci de préciser le code promotion suivant : 5PSM - **www.gameplay.fr**
fax : 01 47 55 57 11 - ou par courrier en remplissant le bon de commande ci-dessous.
A retourner, sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : Gameplay - 3/5, rue Scheffer - 75116 PARIS

☐ **Oui, je souhaite recevoir le catalogue gameplay présentant + de 600 jeux et DVD**

☐ Mme ☐ Melle ☐ M

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse de livraison : .....
.....
Ville : .....
CP : ..... Tel : .....
E-mail : .....
Date de naissance : .....

Mes choix de produits	Réf	Prix unitaire	Qté	Prix Total
1.				
2.				
3.			S/TOTAL	
			Ma commande atteint 389 F	- 30 F + 1 Tee-Shirt
			S/TOTAL	
			Frais de livraison (merci de cocher la case appropriée) ☐ Ma commande est inférieure à 389 F ☐ Ma commande atteint 389 F (avant remise)	30 F OFFERTS
			MONTANT TOTAL	

MODE DE PAIEMENT :
☐ Chèque à l'ordre de **gameplay** (à joindre à ce bon de commande) OU
☐ Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)
N° de Carte : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _
Signature : (merci de dater et de signer)

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant en écrivant à gameplay à l'adresse ci-dessus.

PR 5PSM DEC1

(1) Pour toute commande d'un montant supérieur à 389 F et passée avant le 31/01/2001. (2) Prix publics moyens généralement constatés.

Les autres sorties

Tout ce qui sort sur PlayStation 2, tous les jeux ou autres curiosités compatibles seront regroupés dans nos « Autres sorties ». Toutes les façons de jouer se retrouvent ici. C'est un peu United Players of PlayStation… Les pubs débiles et démago en moins. L'occasion pour nous de vous montrer ce qui se fait dans le monde entier, aux États-Unis ou au Japon, et de voir qu'on ne joue pas toujours de la même façon aux quatre coins de la planète. C'est un peu de la culture… mais pas trop quand même. Faut pas pousser.

Smuggler's Run

GENRE : Course-poursuite
ÉDITEUR : Rockstar Games
DÉVELOPPEUR : Angel Studios (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Développé par Angel Studios, l'équipe de Midnight Club Street Racing (cf. Travelling), Smuggler's Run est un jeu de caisses qui transporte cette fois le joueur dans le monde de la contrebande… Ainsi, l'objectif commun à toutes les missions du mode Smuggler's Missions, sera de ramasser et de livrer à bon port tout un tas de marchandises illicites. Un programme tout à fait original et attirant, certes, mais malheureusement gâché par un gameplay basique, répétitif et rapidement inintéressant. Toutes les missions s'enchaînent ainsi sans la moindre variété : on dirige son bolide vers la fumée verte, puis vers la fumée rouge, et on recommence de plus belle. Il y a des courses à checkpoints, mais rien qui ne relève vraiment l'intérêt. Dommage, car les développeurs avaient créé un moteur 3D très performant. Les cartes sur lesquelles vous vous déplacez sont, en effet, vraiment énormes et la distance d'affichage est infinie ! Bon, la qualité et la variété des textures ne sont pas exceptionnelles, non plus, mais ça reste quand même impressionnant… Quant aux épreuves à deux joueurs, elles proposent un peu plus de fun et de plaisir, mais on en fait très vite le tour. Un potentiel gâché par un tout p'tit gameplay, en somme. Un manque d'idées et d'ambition de la part d'Angel Studios, qui voulait sûrement nous fournir à tout prix deux jeux au lancement de la PS2.

Les courses à checkpoints n'ont rien de bien passionnant…

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 6/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Pour ceux qui voudraient collectionner tous les jeux de caisses du lancement de la PS2.

À préférer : Midnight Club Street Racing

Wild Wild Racing

GENRE : Course off-road
ÉDITEUR : Rage
DÉVELOPPEUR : Rage
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Wild Wild Racing est un jeu de course tout-terrain super-basique. Sur ce coup, Rage a vraiment manqué d'inspiration ! Voilà un soft qui laisse l'impression de ne pas avoir passionné ses géniteurs… Un Championnat, un mode Contre la montre, un mode Deux Joueurs, des challenges inintéressants, et basta. Ça manque vraiment de personnalité. Côté maniabilité, on ne sait pas vraiment quoi lui reprocher : le comportement des voitures est assez sympa, la conduite nécessite du doigté, les raccourcis sont plutôt nombreux, et le jeu est assez difficile pour vous donner du fil à retordre durant quelques heures… Il lui manque juste ce petit quelque chose d'accrocheur, de fun, qui vous donne vraiment envie d'y jouer. Les tracés auraient pu être plus originaux, des turbos auraient été les bienvenus… Bref, on s'ennuie pas mal et on n'est surtout pas impressionné par sa PlayStation 2 flambant neuve. Eh oui, la réalisation laisse franchement à désirer, avec un frame rate constant mais pas élevé, des décors pauvres et répétitifs… Ah oui, la fumée des pots d'échappement est quand même bien foutue. Super, mais on attend mieux de l'Emotion Engine ! Si vous recherchez un jeu de caisses fun et original à offrir à votre 128 bits, autant vous pencher sur Midnight Club Street Racing (cf. Travelling dans ce numéro).

Des tracés qui manquent d'originalité.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 5/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Pour ceux qui apprécient les courses off-road, les buggys aux suspensions caoutchouteuses, et c'est tout.

À préférer : Midnight Club Street Racing

Fantavision

GENRE : Simulation de feu d'artifice
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Sony (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

« La PlayStation 2 permettra l'émergence de nouveaux types de jeux », ne cesse de marteler Sony. En guise d'amuse-gueule, le développeur nippon a décidé de nous entraîner dans une simulation de feu d'artifice ! L'idée d'explorer un genre inédit est certes louable, mais le résultat ludique s'avère assez décevant. Le spectacle visuel se révèle magnifique, mais au fil des minutes, le charme laisse place à un sentiment à mi-chemin entre la léthargie et l'ennui. Fantavision est une belle démonstration technique, une sorte de démo (très concluante, soit dit en passant) des capacités de la PlayStation 2 en matière de gestion de particules, mais cela ne suffit pas à en faire un jeu digne de ce nom. Pire : la partie « interactive » se révèle bien trop confuse pour vraiment passionner les foules. Au centre de l'écran, un disgracieux curseur vous permet de sélectionner différentes fusées et de les associer par couleur avant de faire exploser le tout. Sous ses faux airs de jeu de réflexion, Fantavision incite aux combinaisons, mais finit par cultiver la dispersion. Ne comptez pas non plus sur le mode Deux Joueurs, sans surprise. Finalement, Fantavision aurait pu trouver son public auprès des amoureux de délires nippons, mais à 399 francs, ce délire prend d'inquiétantes allures d'arnaque interactive… Dommage.

Après quelques instants, on se surprend à faire un peu n'importe quoi.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Pour tous ceux qui pensent que le feu d'artifice du 14 juillet est la plus belle chose au monde.

À préférer : Tous les autres jeux PS2

Aux États-Unis

Ce sont des légendes du jeu d'arcade et ils sont aujourd'hui disponibles en DVD vidéo, jeux vidéo compatibles PlayStation 2. Disques multizones (ils tournent sur la PS2 européenne), ceux-ci risquent de nécessiter l'utilisation d'un téléviseur NTSC.
Les PlayStation 2 Pal ne nous ayant pas fait l'honneur de passer à la rédac' au moment où nous terminons ces pages, nous vous invitons donc à la prudence en vous présentant ces titres mythiques disponibles sur www.digitalleisure.com/

Dragon's Lair

Dessin animé interactif réalisé par Don Bluth (*Titan A.E., Anastasia…*) *Dragon's Lair* vous invite à aider un chevalier crétin prénommé Dirk à secourir la princesse Daphné. Se jouant à la télécommande ou la manette, ce DA-là est un mythe. On pourra aussi simplement visualiser tout le jeu, sans y prendre part.

Dragon's Lair II

On prend les mêmes et… La princesse Daphné disparaît une fois encore et Dirk part la secourir. De nouvelles épreuves, de nouveaux niveaux toujours réalisés par le talentueux Don Bluth, pour un jeu toujours aussi particulier. C'est beau, pas toujours très jouable, mais les nostalgiques de l'arcade y trouveront leur compte.

Space Ace

Don Bluth s'essaie à la S-F dès 1984, bien avant Titan A.E. avec ce Space Ace. Kimberly enlevée par le commander Borf, Ace part à la rescousse. Jeune ado qui se transforme soudain en un super-héros musculeux, Ace va traverser de multiples niveaux (le jeu est très long !) avant de retrouver sa bien-aimée. Une interview de Don Bluth accompagne le tout (V.O.)

Madden NFL 2001

GENRE : Simulation de foot américain
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

D'accord, Madden 2001 n'est qu'une simulation de sport de plus dans notre paysage vidéoludique ; d'autre part, le public français est complètement hermétique à cette discipline, mais tout de même, quelle démonstration ! EA Sports maîtrise son sujet sur le bout des doigts, et prouve qu'après des années et des années de réactualisation, il est encore possible de surprendre les joueurs. Au risque d'en choquer certains, Madden 2001 est un petit bijou de simulation sportive que seul un public de fanatiques et de connaisseurs saura apprécier à sa juste valeur. Hormis un rendu graphique un peu clinique (les textures de la peau sont un peu froides et certains joueurs sont aussi expressifs que des veaux morts) et de légers problèmes d'aliasing, difficile de prendre en défaut ce titre qui tutoie allègrement le photo-réalisme. Les athlètes sont magnifiquement modélisés (aucun polygone apparent), les textures offrent un niveau de détail encore jamais atteint et la motion capture tue ! Pas de problème, on est bien sur une 128 bits. Maintenant, concernant le gameplay, Madden 2001 se joue comme n'importe quel autre Madden, mais qui s'en plaindra ? Il faudra donc un petit temps d'adaptation dans les menus des stratégies avant de clairement s'y retrouver. Allez, laissez-vous tenter, ça change du ballon rond et le jeu est véritablement époustouflant.

Des graphismes photo-réalistes et des animations criantes de vérité.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Multi-tap
- Memory Card

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 7/10
Intérêt 8/10

Pour quel public ? Pour les fans de foot américain. Les autres resteront hermétiques.

À préférer : Rien d'autre.

NHL 2001

GENRE : Simulation de hockey sur glace
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (Canada)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

Même si la claque a été moins violente qu'en jouant à Madden 2001, ce nouveau NHL version 128 bits remplit largement son contrat. Les habitués de la série retrouveront leurs marques dès les premières secondes de jeu, les autres découvriront une simulation de hockey spectaculaire au contenu inattaquable. Concernant la réalisation, à l'inverse de Madden, NHL 2001 propose une 3D entièrement anti-aliasée. En clair : pas d'effet d'escalier, ni de scintillement. Le problème, c'est que ces routines ne sont pas tout à fait au point (allez, au boulot Sony !) et sollicitent des calculs supplémentaires assez lourds de la part de la machine. Par conséquent, comme dans SSX, le moteur de jeu a tendance à ramer (les ralentissements interviennent surtout au centre de la patinoire) de temps et en temps. Ces chutes de « frame-rate », comme on les appelle dans notre jargon, pourront choquer les joueurs pointilleux ; elles n'ont heureusement aucune incidence néfaste sur le gameplay. SSX, Madden, NHL… contrairement à certains éditeurs, EA Sports a plutôt bien assuré pour le lancement de la Play 2, mais bon, il faut vraiment aimer le sport ! Les fans de hockey sur glace en tout cas y trouveront largement leur compte et se doivent de posséder ce titre qui, en plus d'être beau et complet, est aussi rapidement passionnant. La liste des bons jeux s'aggrandit les gars !

Un rendu graphique digne des capacités de la machine.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Multi-tap
- Memory Card

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 7/10
Intérêt 8/10

Pour quel public ? Pour les fans de hockey sur glace.

À préférer : Rien d'autre.

Gradius 3 et 4

GENRE : Tir
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Pour la petite minute de culture vidéo-ludique, sachez que Gradius fait partie des vieux jeux de tir qui ont contribué à améliorer le genre au fil du temps. Pour fêter l'arrivée de la PS2, Konami s'est dit que ce serait amusant de leur part de prolonger le mythe en nous proposant un quatrième épisode. Le soft commence très fort, avec une somptueuse vidéo en images de synthèse qui possède la fabuleuse propriété de nous mettre l'eau à la bouche. Arrivé au jeu en lui-même, on ne peut s'empêcher de… déchanter ! En effet, la réalisation technique frise le scandale absolu, avec des graphismes dignes d'une console 16 bits. Pour vous dire, même les étoiles de l'espace ne sont que des carrés de couleurs. À part une brève intervention de l'Emotion Engine sous la forme d'un brouillard assez naze, le reste n'est que désolation et affliction. Autrement, le système d'armement du soft reste identique aux précédents opus, avec des bonus qui font évoluer votre puissance de feu selon un schéma arborescent. Comme vous devez vous en douter à la lecture du titre, le jeu comporte aussi le troisième volet de Gradius, pour notre plus grand malheur. Là aussi, on tombe dans un gouffre de médiocrité mâtiné de fausse nostalgie mercantile. Si un titre doit vous dégoûter de la PS2, c'est bien celui-ci ! Même Gilbert Montagné ne supporterait pas d'en écouter la bande sonore !

Le vide spatial pour la vacuité vidéo-ludique.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 2/10
TECHNIQUE 2/10
BANDE-SON 3/10
Intérêt 2/10

Pour quel public ? Pour les masochistes du porte-monnaie ou les hommes préhistoriques.

À préférer : RayStorm (PSone)

www.mcity.fr > écouter, > découvrir, > sortir,
> communiquer, > télécharger, > acheter.
Un choix de chaînes musicales pour tout entendre
sur mcity.fr, le premier portail musical français.

Au courant des musiques
mCity.Fr

Au Japon

Surfroid

Sous-titré « The Legend of the Surfers », Surfroid s'apparente plus à « Ze Legend of ze grosse daube » ! Car s'il y a bien un qualificatif qui définit cet ersatz de simulation de surf, c'est bien celui d'énorme coprolithe ! Laid à en pleurer, aussi intéressant qu'une rétrospective de Chasse & Pêche en Sologne, cette production représente ce que la PS2 peut nous offrir de pire ! Une sorte de « maître-étalon » des jeux à fuir comme la peste.

Stepping Selection

Édité au Japon par Jaleco, Stepping Selection est une repompe du très fatiguant Dance Dance Revolution de Konami. Le principe : un tapis de danse (vendu séparément), des musiques populaires (*Britney Spears, Scatman, Ghostbusters, Footloose…*) et une bande de joueurs qui dansent frénétiquement en rythme. Un phénomène hallucinant au Japon, une curiosité en France…

Scandal

Ce DVD remet au goût du jour un genre de jeu ancestral : le dessin animé interactif. Doté d'une qualité graphique impressionnante (support oblige), ce DA vous invite à influer sur le cours de l'histoire en effectuant des manip au paddle à des moments précis. Composé de 50 fins différentes, d'une durée totale de 3 heures, ce titre entièrement en japonais n'atteindra jamais notre territoire ! Question de culture…

Aqua Aqua Wetrix 2

GENRE : Réflexion
ÉDITEUR : SCI
DÉVELOPPEUR : SCI G.-B.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Aqua Aqua Wetrix 2 est un soft de réflexion très original, loin des banals Tetris et autre Bust a Move. En fait, les règles sont assez novatrices et simples, mais suscitent un raisonnement assez complexe. Au départ, vous devez placer des pièces de différentes formes sur un terrain pour constituer un récipient dans lequel la pluie va se déverser. Le but de la manœuvre consistera à colmater les brèches qui se formeront à cause des divers malus qui tomberont du ciel, comme les missiles ou tout simplement les nuages qui ajoutent de l'eau dans votre bassin improvisé. Pour marquer des points et sortir des multiples guêpiers, il faudra attendre la venue de la comète salvatrice, dont la propriété sera de faire évaporer toute l'eau de votre construction topographique. Lorsque vous élaborez un échafaudage trop élevé, vous pouvez être victime d'un tremblement de terre qui, bien sûr, réduit à néant vos plans de construction. En bref, avec un postulat de base qui avait l'air vraiment facile, on se retrouve à cogiter à cent à l'heure pour ne pas perdre la partie. Captivant et doté de graphismes mignons, Aqua Aqua Wetrix 2 possède le petit charisme démoniaque qui fait de lui le jeu de réflexion du moment, qui vous bloquera de longues heures devant votre téléviseur.

Un jeu de réflexion original qui nous change des Tetris and Co.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Dual Shock
- Memory Card

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 6/10

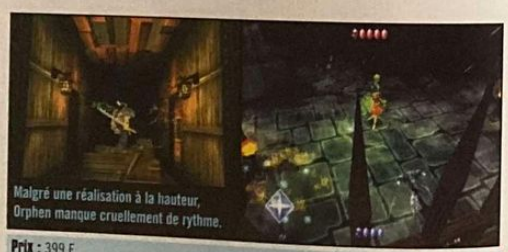
Pour quel public ? Pour les cerveaux en ébullition férus de challenges corsés.

À préférer : Dans le même genre : Kurushi sur PSone.

Orphen, l'héritier des sorciers

GENRE : Action(/RPG)
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Shade Incorporation (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Amateurs de RPG, je vous vois d'ici en train de vous frotter les mains et de briquer votre toute nouvelle manette noire. Un RPG sur PlayStation 2, effectivement, ça met l'eau à la bouche, mais ne vous réjouissez pas trop vite. Quel que soit le titre, nous devons rester méfiants, et ce pour les nombreuses raisons évoquées depuis des mois (jeux sans intérêt, mauvaise réalisation, capacités de la machine non exploitées…). Et patatra, voilà que je vais être obligé de jouer les rabat-joie puisque ce titre va en décevoir plus d'un. Explications. Orphen est un jeune sorcier baroudeur qui parcourt le monde avec Cléo et Magnus. Tout au long de leur périple, ils vont faire la connaissance d'individus comme Zeus le guerrier, Séphy la danseuse ou Mar le musicien. Jusque-là tout va bien, sauf que… Primo, après quelques minutes de jeu, on s'aperçoit très rapidement qu'Orphen est beaucoup plus un jeu d'action/aventure, qu'un RPG. Deuzio, et c'est là un des défauts majeurs du titre, les innombrables dialogues entre les trois protagonistes (en français, il est bon de le noter), qui se concertent ou se disputent, coupent l'action du jeu qui n'est pas à proprement parler exaltante. Les dix premières minutes, on peut comprendre, mais au bout de 3 ou 4 heures de jeu, la parlote se fait toujours aussi présente. Résultat : on passe beaucoup de temps la manette à côté de soi et on s'ennuie. De plus, tous ces dialogues ne peuvent pas être écourtés ! Pour en finir avec les réclamations, le système de caméra n'est pas toujours optimisé et donne un peu le tournis. Heureusement, certains points positifs relèvent le niveau du jeu. Même si la mise en scène laisse quelque peu à désirer, graphiquement, l'ensemble est beau et varié (conditions climatiques, environnements…). Mais le plus réussi est sans conteste le système de combat en temps réel, très bien réalisé. Quelques combats suffisent à prendre en main les personnages, puis à maîtriser ses attaques, défenses, combos, corps à corps à l'épée et autres sorts magiques. Toutes les confrontations qui vous opposeront à de petites bestioles ou à des Boss impressionnants sont rendues avec de magnifiques effets de lumière. En définitive, Orphen est décevant par son manque de dynamisme et son action trop souvent hachée. Si vous décidez tout de même d'acquérir ce jeu, sachez qu'il est composé de 3 scénarios, et que l'aventure, les rencontres et les combats seront totalement différents selon le trajet ou les personnages choisis. Alors, 3 scénarios pour 3 fois plus de… je vous laisse le soin d'ajouter les derniers mots.



Malgré une réalisation à la hauteur, Orphen manque cruellement de rythme.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Dual Shock
- Memory Card

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Orphen s'adresse aux amateurs de jeu d'action et à tous ceux qui aiment des dialogues à n'en plus finir. Toutefois, un titre assez beau avec un système de combat intéressant et très esthétique.

À préférer : Evergrace (janvier 2001)

RC Revenge Pro

GENRE : Course de mini-voitures
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Acclaim Studios Cheltenham (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Voici le retour de la revanche du fantôme de Re-Volt, qui s'appelle désormais RC Revenge Pro. Le principe reste le même : vous pilotez des voitures miniatures à travers des circuits funs comme une maison hantée ou l'île des pirates. Les véhicules sont très nerveux et chacun nécessite une conduite adaptée. Il n'est pas toujours évident de rester dans les limites de la piste car les virages sont souvent abrupts et mal indiqués, même si une carte est toujours présente sur l'écran. Une multitude de power-up sont à récolter pour embêter vos adversaires ou pour vous rendre la course plus facile, c'est un peu la surprise lorsque l'on en attrape un. De nombreuses armes loufoques sont également au programme pour rythmer les courses et dynamiter vos poursuivants. Et si les pistes ne vous conviennent pas, vous pouvez créer avec vos petites mains la piste idéale, avec vos virages préférés et tout, puisque la panoplie en kit est assez complète. Les voitures s'intègrent bien dans les décors et la sensation de vitesse est bien rendue. Les graphismes sont très colorés, parfois un peu sombres, et ne comportent pas de gros bouleversements comparés à ceux de la version sortie sur PlayStation. RC Revenge Pro est un petit jeu de bagnoles miniatures sans prétention mais divertissant. M'enfin on a déjà vu au moins aussi bien sur PSone.

Marrant mais déjà-vu, donc facultatif.

Prix : 379 F
Accessoires :
- Dual Shock
- Memory card

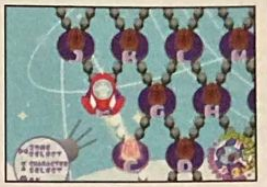
DESIGN 5/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Les amateurs de courses style MicroMachines et/ou les grands enfants adeptes de voitures radiocommandées.

À préférer : MicroMachines V3 (PSone)

Super Bust a Move

GENRE : Réflexion
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Taito (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2



Le petit dragon revient une nouvelle fois pour tout éclater sur PlayStation 2. Le principe est identique au tout premier volet de la série, datant de 1996. L'écran surchargé par toutes ces bulles de couleurs doit être nettoyé en visant juste et de manière la plus efficace possible. Chaque personnage, qui possède désormais son propre style, doit tirer sur l'assemblage pour fixer de nouvelles bulles. Quand trois de ces sphères (d'une même couleur) sont en contact, elles éclatent comme du savon en suspension. Mais le but est d'en faire disparaître le maximum en un seul tir. Super Bust a Move dispose de 3 modes pour jouer seul en à deux en écran splitté. Le mode Entraînement permettra aux débutants de se familiariser avec les règles de base sur 5 tableaux. Le deuxième mode permet aux connaisseurs de jouer en mode Classique, qui reprend trait pour trait les anciens volets, avec une aire de tir rectangulaire. Bref, sans grande surprise, si ce n'est dans les habillages des tableaux, avec des décors sur les côtés et de nouveaux fonds d'écran. Enfin, les plus expérimentés pourront s'adonner à ce genre de puzzle en mode Normal, qui propose des tableaux plus délirants et totalement nouveaux, composés de formes différentes : pyramide, écran en L… et des difficultés supplémentaires sur les bords de l'écran. Il y a par exemple des courants magnétiques qui renverront vos bulles dans le sens opposé, ou encore des obstacles dans l'aire de jeu comme dans les fameux casse-briques. Pour chacun de ces deux modes, le niveau de difficulté pourra être paramétré en mode Normal ou Expert.

Toujours aussi fun

Le concept de ce puzzle n'est plus une nouveauté mais comme d'habitude, quand on commence une partie, il est impossible de décrocher. Si vous faites partie de ces fous furieux du « Solitaire » sur PC, un conseil : lâchez vite l'affaire pour Super Bust a Move. Mais ce jeu prend sa véritable dimension à deux joueurs en écran splitté. Dans ce cas, il ne suffit plus d'éclater l'ensemble des bulles, tranquille, mais de créer des grappes pour les refiler au joueur adverse. Les grappes doivent être constituées de différentes couleurs, puis avant que la situation ne se retourne contre vous, il faut détruire le tout avec un tir bien placé à la base. En réussissant de très longues grappes, puis en obtenant la couleur qui vous intéresse, votre côté se videra tandis que celui de votre adversaire se remplira à vitesse grand V. Dernier détail : si Super Bust a Move est un peu monotone en Solo, il est hyper-délirant à deux. Le jeu le moins cher de la PS2, qui plus est.

Un concept simpliste mais super-efficace.

Prix : 299 F
Accessoires :
- Dual Shock
- Memory card

DESIGN 5/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 4/10
Intérêt 6/10

Pour quel public ? Les amateurs de la série et de puzzles rapides. S'apprécie surtout en mode Versus.

À préférer : Dans le même genre, la série des Bust a Move sur PSone.

Au Japon

Dream Audition

La mode des jeux musicaux chez nos lointains voisins nippons engendre des curiosités assez étonnantes…
À l'image de ce Dream Audition, sorte de karaoké assez évolué. En clair, vous chantez devant un micro (fourni avec le jeu), des chansons japonaises ultra-kitchos, la console analyse le spectre de votre voix et « note » votre prestation.
Une curiosité réservée à ceux qui parlent couramment le japonais !

Metal Gear Solid 2, le DVD

En attendant Metal Gear Solid 2, le jeu (prévu pour le mois de novembre 2001 aux dernières nouvelles), vous pourrez toujours essayer de vous procurer le DVD (Zone 2, NTSC) MGS2. Une fois encore, nous n'avons pu le tester sur les PS2 PAL… Outre la bande-annonce extraordinaire du jeu, on trouve un petit reportage (amateur) dans lequel la Terre entière vante les mérites d'un jeu que personne n'a encore vu. On appelle ça l'enthousiasme aveugle.

Aux États-Unis

Les charmes du DVD chez Vivid

Parmi les choses fantastiques à connaître dans le monde du DVD vidéo, il y a le sujet films de charme ou mieux/pire selon vos aspirations. La plupart de ces DVD sont en effet multizones (reste la problématique du PAL/NTSC, dont nous vous donnerons le détail dans notre prochain numéro). Ainsi, Vivid propose des DVD vidéo jeux comme Mind Teaser… Un titre où il faut avoir des réflexes (peu) pour ensuite profiter de strip-tease étonnant. Le silicone ne se trouve pas que dans la PS2.

Liste des magasins

SCORE GAMES MULTIMEDIA

JEUX VIDEO, CONSOLES, PC CD-ROM, ACCESSOIRES, DVD... NEUFS & OCCASIONS

Les Magasins seront ouverts les Dimanches 3, 10, 17 et 24 Décembre !

www.scoregames.com

● Boutique en Ligne sécurisée ● Toute l'actualité des Jeux Vidéo ● Côte argus de vos Jeux Vidéo
● Concours et Promotions en Ligne La boutique en ligne, nouvelle génération !

TEKKEN TAG TOURNAMENT

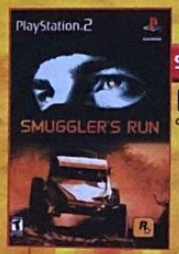
Tekken Tag Tournament constitue le meilleur épisode de la série avec la possibilité de jouer à 4 en équipe !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

L'ultime version de la célèbre série de Konami est un régal de beauté et de jouabilité.

RIDGE RACER 5

Le dernier volet de la série des "Ridge Racer" est une pure merveille aux courses prenantes et aux véhicules superbement modélisés.



SMUGGLER'S RUN

Rejoignez un groupe de contrebandiers et reliez des points de livraison à bord de véhicules tout terrain à travers de grands espaces.

TRACK & FIELD

Les jeux Olympiques dans votre salon ! Un grand nombre d'épreuves et une maniabilité très simple à appréhender.

TIMESPLITTERS

TimeSplitters est un doom-like de très bonne qualité, valorisé par un mode multijoueurs très complet !

MIDNIGHT CLUB

Le Midnight Club est un circle très fermé où s'affrontent les meilleurs pilotes de "runs" en pleine ville !

DYNASTY WARRIOR 2

Dynasty Warrior 2 vous plonge en plein coeur du Japon médiéval et surtout en plein coeur de la bataille ! Seul et contre tous !

ACHETEZ VOTRE PlayStation.2 MAINTENANT ET PAYEZ EN 2001 !

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS VOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO, CONSOLES & ACCESSOIRES A VALOIR SUR UNE PlayStation.2

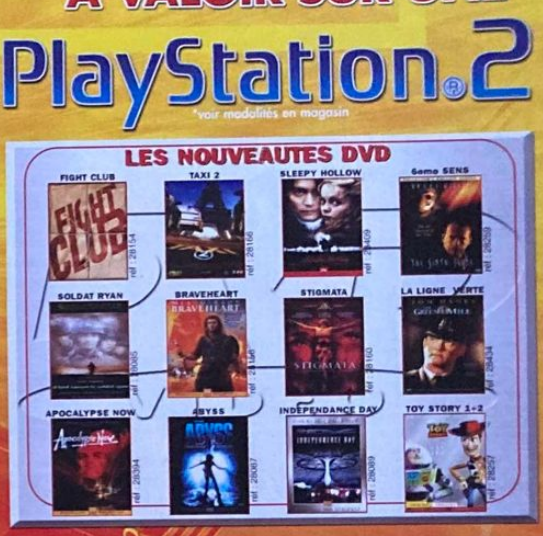
*voir modalités en magasin

400F DE BONS DE REDUCTION SUR LES JEUX VIDEO, ACCESSOIRES & DVD POUR PlayStation.2 (Voir catalogue inclus que remis avec ce magazine)

EXEMPLE :

-25F sur chacun de ces Jeux

Bons de réduction dans le Catalogue SCORE-GAMES remis avec ce magazine



POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(*Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Pays :

Code Postal : Téléphone :

Code Client : E-Mail :

@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Ravaudée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ____/____
Signature :

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) : 36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET : www.scoregames.com

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

Remerciements à la boutique AVEC, Paris (5e).

My first home cinema

Par François-Cyril Géroult

La PlayStation 2, c'est un premier pas dans le monde du home cinema, grâce aux capacités DVD vidéo de la bête. Mais le home cinema, c'est aussi bien plus. Il faudra ainsi compter avec des investissements supplémentaires pour véritablement en profiter.

24 novembre 2000… la date ! La date de sortie si fébrilement attendue du tout dernier « lecteur DVD » create by Sony. Un lecteur un peu particulier mais des plus élégants, qui se pose horizontalement ou verticalement. Un lecteur fourni sans télécommande, mais un lecteur compatible avec des jeux vidéo, et non des moindres ! Son nom : PlayStation 2 ! Allez, vous le saviez : notre nouvelle console de prédilection se double d'un lecteur DVD vidéo dernier cri. Alors, entre deux parties de Tekken Tag Tournament, pourquoi ne pas se reposer les phalanges en matant un bon film ? Pourquoi ne pas plonger au cœur des secrets du 7e art en découvrant la richesse interactive d'une édition collector ? Ça vous tente ? En route vers le monde magique du home cinema.

Le home cinema, c'est… le cinéma à la maison (bravo, mec, super-effort de traduction !). Ce concept propose d'adapter les sensations du grand écran pour retrouver un rendu de type cinématographique à son domicile. Quatre éléments sont indispensables au spectacle : Le diffuseur vidéo pour l'image (télévision, rétroprojecteur, vidéoprojecteur, écran plasma), le décodage et l'amplification de la bande sonore (ampli intégré, le plus souvent ampli tuner), les enceintes dont le nombre est porté à cinq plus un caisson de graves, et le lecteur DVD vidéo (dont le défunt laserdisc et la déjà condamnée VHS sont « les ancêtres »). Au centre de cette configuration et prêt à en prendre plein les yeux et les oreilles, le cinquième élément : vous.

Mais avant d'en arriver là, il va falloir délier les cordons de la bourse, et pas qu'un peu ! Car c'est un loisir coûteux de transformer son salon en salle de cinéma. Les passionnés, qui franchissent le pas jusqu'à la mise en place d'une pièce « dédiée », savent que l'investissement est lourd. Une installation home cinema de qualité comprend une grande image vidéoprojetée sur un écran spécifique. Un système sonore adapté et suffisamment puissant. Un bon nombre de câbles et le traitement acoustique de la pièce. Sans oublier l'inévitable lecteur de DVD ! Bref, l'addition a tôt fait de grimper à plus de 100 000 F pour le haut de gamme. On peut néanmoins se contenter de sa télévision 55 cm ou de l'ampli de sa chaîne hi-fi pour commencer. Le choix des enceintes est, à lui seul, un acte plus complexe qu'il n'y paraît. Un exemple : le fabricant français JM Lab débute sa dernière gamme avec le modèle Chorus 705 (à 790 F l'unité) pour atteindre 330 000 F la paire d'enceintes avec les grandes Utopia ! Mais pas de panique, vous pourrez goûter aux joies du cinéma à domicile en commençant avec des budgets tout à fait honnêtes (voir encadrés).

L'addition se situera alors entre 5 000 et 20 000 F selon votre équipement de base. Bienvenue dans un nouveau monde de loisirs où le cinéma franchit pour la première fois le seuil de votre demeure.

Choisir sa télévision

En termes de diffuseur vidéo, notre bonne vieille télévision reste le produit le moins onéreux. Mais la grande nouveauté est la généralisation du format 16/9, présent sur la majorité des DVD vidéo et sur quelques chaînes du Câble et du Satellite. Par rapport au 4/3, le 16/9 offre une résolution d'image supérieure d'environ 33 %. Le 16/9 apporte un confort visuel, mieux adapté à notre champ de vision, tout en se rapprochant des formats cinéma exploités en salles. Plus l'image sera grande, plus le spectacle sera présent ! Alors, un minimum de 70 cm de diagonale s'impose. Pour le branchement, le câble vidéo fourni avec la console suffit dans un premier temps. Il ne reste qu'à paramétrer, selon le téléviseur choisi, le format image 4/3 ou 16/9.

Sony KV 32 FX

TV 16/9 82 cm Sony KV 32 FX 20 B, 9 990 F

Nos autres recommandations

TV 4/3 72 cm Sony KV 29 FX 20, 5 990 F

TV 4/3 84 cm Toshiba 3373 DG, 6 000 F

TV 16/9 70 cm Sony KV 28 FX 20 B, 6 490 F

Choisir son ampli

Pas question d'avoir une grande image sans un son à la hauteur ! Toutefois, ne sombrez pas dans la démesure de la course aux Watts. Adaptez le matériel aux dimensions de la pièce. Un ampli proposant 5 x 60 W est suffisant pour une surface d'une quinzaine de m². La PlayStation 2 est compatible avec le Dolby Digital et le DTS, deux systèmes de codage des bandes-son des films. Et pour profiter de ces derniers formats sonores multicanaux en home cinema, l'amplificateur adapté est incontournable. Il doit donc pouvoir décoder ces signaux et les amplifier avec un bon niveau de puissance. On parle alors d'amplis avec décodeurs intégrés. Munie d'une sortie optique, la PS2 est pourtant vendue sans le câble adéquat. Si vous êtes équipé minidisc, vous en possédez probablement déjà un, sinon, comptez sur un investissement supplémentaire de 200 à 300 F.

Sony STR-DE 445, 5 x 60 W, 2 800 F

Pioneer VSX-709 RDS, 5 x 80 W, 3 500 F

VSX-709 RDS

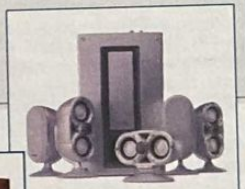
STR-DE 445

Choisir ses enceintes

Pas d'enceintes, pas de son ! L'achat d'enceintes pour une configuration home cinema est un passage obligé et complexe. Le nombre élevé de fabricants et de modèles ne facilite pas le choix. Le meilleur conseil, c'est l'écoute comparative dans l'auditorium d'un magasin spécialisé. Ensuite, la puissance des enceintes choisies doit toujours s'accorder avec celle de l'ampli retenu et surtout ne pas être deux à trois fois supérieure comme on pourrait le croire ! Dolby Digital et DTS s'accorderont parfaitement avec un pack de cinq enceintes identiques accompagnées d'un caisson de graves (subwoofer, en anglais). Ce dernier permet de délivrer les basses fréquences que les enceintes compactes ne sont pas capables physiquement de reproduire.

Célestion F1+ sub Pioneer SW 80 S, 3 490 F

Sony Pascal SA-VE 705, 6 500 F



Pascal SA-VE 705

F1+ sub Pioneer SW 80 S

Les kits home cinema

JBL ESC 340

Il existe une solution alternative à l'achat séparé d'un ampli tuner et d'un pack d'enceintes. Proposé par certains constructeurs, un type de kit intègre cinq enceintes compactes plus un caisson de graves dans lequel se dissimule la partie décodage et amplification. L'ensemble se démarque par sa facilité d'installation et d'utilisation de type Plug and Play. Tous les câbles sont fournis et la connectique dédiée empêche toute erreur de branchements. Seul petit inconvénient concernant l'utilisation de ces packs avec la PlayStation 2 : actuellement, ils ne sont pas tous compatibles DTS.

Pack compatible Dolby Digital, Boston Digital Theater 6000, 6 500 F

Notre autre recommandation

Pack compatible Dolby Digital et DTS, JBL ESC 340, 5 500 F

Petit Lexique

16/9 : format vidéo exprimé par son rapport largeur/hauteur. Il offre une image plus large et permet un rendu plus proche du cinéma.

5.1 : le son est diffusé sur 6 canaux, la reproduction est dite multicanale (deux enceintes avant stéréo, deux enceintes arrière pour les effets, une centrale pour les dialogues). Le 1 indique le canal de graves qui utilise un caisson de basses ou subwoofer.

Dolby Digital : format de compression du son numérique directement issu du cinéma. C'est le standard du DVD vidéo ; il autorise jusqu'à 5.1 canaux. À la différence du Dolby Pro Logic, il restitue notamment les effets arrière en stéréo.

DTS : format sonore multicanal concurrent du Dolby Digital. Le signal moins compressé est de meilleure qualité. Le premier film DTS fut Jurassic Park en 1993.

Sortie optique : prise véhiculant le son numérique sous forme lumineuse à travers une fibre optique. C'est la connectique audio retenue par Sony pour la PlayStation 2.

Monocouche : il existe deux formats de DVD utilisant une seule couche d'informations. Sur une face, on parle de DVD 5 ; sur deux faces, de DVD 10. Il faut donc retourner le disque pour tout voir du DVD.

Double couche : il existe deux formats de DVD utilisant une double couche d'informations. Sur une face, on parle de DVD 9 ; sur deux faces, de DVD 18. Sur ce type de disque, l'image peut se figer pendant la lecture du film, lors du passage d'une couche à l'autre.

16/9 compatible 4/3 : cette mention indique que le disque est optimisé pour la lecture sur écran 16/9. Il est également lisible sur tout téléviseur 4/3 « traditionnel ».

Genre : Coup de génie
Studio : 20th Century Fox
Editeur : 20th Century Fox

Distributeur : PFC Vidéo
Date de sortie du film : 10 novembre 1999
Durée du film : 2h13

Réalisateur : David Fincher
Producteurs : Ross Grayson Bell, Cean Chaffin

Toutes les illustrations sont © 20th Century Fox

Fight Club

Par Christophe Séfrin

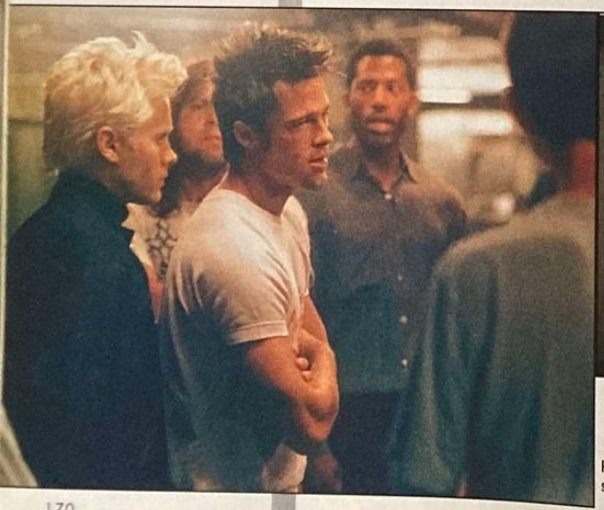
Après *Se7en* et *The Game*, David Fincher espérait réussir son retour sur le ring. Face à face, Edward Norton et Brad Pitt, prêts à prendre des coups. Ça n'a pas raté… Si *Fight Club* a manqué de peu le triomphe attendu, sa luxueuse édition DVD lui offre une nouvelle chance de victoire.

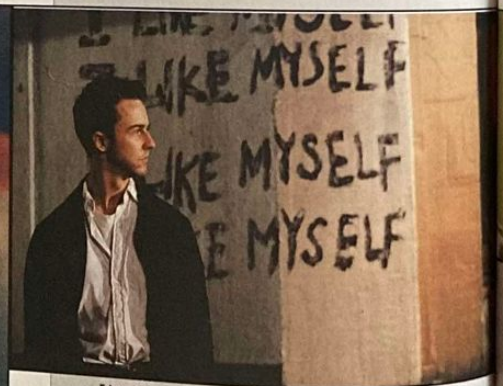
Le DVD vaut le coup, ne serait-ce que pour admirer Brat Pitt en plein écran.

C'est un bel objet. Sortie de son fourreau cartonné, l'édition DVD de *Fight Club* se déplie en trois parties. À gauche, un livret ; au centre, le disque du film ; à droite, celui des suppléments. On pouvait s'attendre à une boîte de savons reprenant l'un des thèmes du film, ou encore à un emballage façon trousse de premiers soins, mais non. La Fox nous offre la réplique exacte du package américain. C'est un collector.

Si tout ce qui est collector n'est pas or, on a pourtant ici de quoi scintiller en soirée : il faut six bonnes heures pour remater le film, se taper le passionnant commentaire audio sous-titré de Fincher, Pitt, Norton et Carter, mais aussi s'aventurer dans l'opulent dédale de bonus compilés sur le deuxième disque. Revoir *Fight Club* en DVD après l'avoir découvert en salles, c'est d'abord se convaincre (si le doute subsistait encore) qu'on avait eu raison de l'aimer. Beaucoup l'avaient accusé de tous les maux, assaisonné de relents néo-nazillons, condamné avant qu'il ne soit jugé par le public et passé par l'échafaud du film millénariste. Certes, le propos de Fincher peut prêter à confusion, mais cette relecture évacue toute ambiguïté. Son col blanc de héros (Norton) qui va brutalement abandonner ses valeurs illusoires pour se réaliser dans des bastons clandestines est tout sauf l'apprenti terroriste qui fut dénoncé. Et son double (Pitt), qui le mène peu à peu sur la route du chaos, est à peine plus redoutable que l'obscur côté de Milou incitant le compagnon à quatre pattes de Tintin à siffler le whisky d'Haddock sur les chemins du Tibet. Que l'on en ait pris plein la gueule ou que l'on en ait plein le nez, la raison finit par l'emporter. Et le spectateur en prend plein la vue. Alors…

Alors, il faut profiter du spectacle. Il faut se gargariser d'une qualité d'image sans pareil et se dire que, pour son baptême DVD, notre PS2 méritait bien ça. Et il faut foncer tête baissée sur le second disque de cette édition, dédié aux extras.





Edward Norton tient ici l'un des ses rôles les plus frappants.

Présentation du centre en périphérie : l'antre du Fight Club, son maître et ses disciples.

Acteurs principaux : Edward Norton, Brad Pitt, Meat Loaf, Helena Bonham Carter, Zach Grenier, Richmond Arquette…

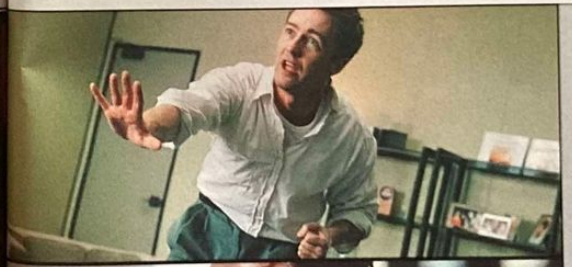
Date de sortie du DVD : 15 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : www.fightclubfilm.com.

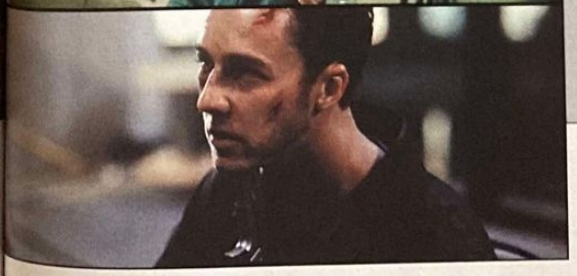
Certaines scènes méritent d'être passées au ralenti pour observer le précision de la mise en scène et du montage.

Se repaître au ralenti et pourquoi pas (soyons fous !) image par image de ces quelques séquences entièrement réalisées en numérique (la plongée dans les sous-sols des immeubles tout au début du film, ou encore la mise à feu de l'appartement du narrateur). Il faut entendre les coups pleuvoir et le 5.1 terroriser le caisson de graves au moment du K.-O. Il faut se délecter de la musique lancinante des Dust Brothers venue s'immiscer en multi-canal jusque dans les menus du DVD.

Brad explose la PS2

Waouh ! C'est Brad Gargantua et compagnie ! Dans une première section baptisée « Documents », il y a tout d'abord une impressionnante galaxie de photos de production : storyboard, maquettes, la maison de Paper Street, costumes, croquis… Il y a ensuite des scènes inédites ou alternatives, six au total, avec, pour l'une, la possibilité d'opposer deux prises : d'un côté la séquence coupée, de l'autre son making of. Il y a encore cet opulent module baptisé « Coulisses » et dans lequel la technique du multiangle (et même du « multiaudio » !) est largement employée. Ainsi, on peut notamment découvrir le « tournage du tournage » de la scène de la cabine de projection où Pitt balance sournoisement des images subliminales aux spectateurs. Angle 1 : les repérages avec Fincher visualisant déjà sa séquence ; angle 2 : le tournage ; angle 3 : les deux premiers angles face à face. Mais on peut aussi changer de piste audio à la volée et écouter les commentaires du réalisateur ou l'ambiance du plateau. Il y a également des explications précises offertes sur tous les effets visuels du film : la séquence du catalogue Ikéa, celles de la grotte ou de l'effondrement des buildings. À chaque fois, la curiosité du spectateur est totalement étanchée par une foule de petites séquences commentées (et sous-titrées) qui nous propulsent directement derrière les caméras, en compagnie de l'équipe technique. Allez savoir pourquoi, la partie concernant l'équipe du film (les habituelles bio/filmos) et une interview écrite de Edward Norton n'ont pas été traduites. Des économies de bouts de chandelle incompréhensibles au regard du potentiel commercial de ce double DVD. Amenez-moi le patron de la Fox, que je lui en colle une !





Les 8 commandements du Fight Club

1. Ne pas parler du Fight Club
2. Ne pas parler du Fight Club
3. Si quelqu'un crie « stop », s'écroule, demande grâce, le combat est fini
4. Deux combattants seulement
5. Un combat à la fois
6. Ni chemise, ni chaussures
7. Les combats vont jusqu'au bout
8. Si c'est votre premier soir au Fight Club, vous devez vous battre !

- Langues : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais, néerlandais, grec.
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, simple couche

Disc 2 Simple face, double couche

Interdit aux -16 ans

Pour d'obscures rivalités entre distributeurs français [trop longues à vous expliquer, laissez tomber !], *Gladiator*, le monumental péplum de Ridley Scott, ne sortira pas en DVD avant le 6 mars prochain. À Play2Mag, on ne pouvait pas laisser passer cette mauvaise nouvelle sans rien faire. Strenght and Honor.

Par Christophe Séfrin

Gladiator

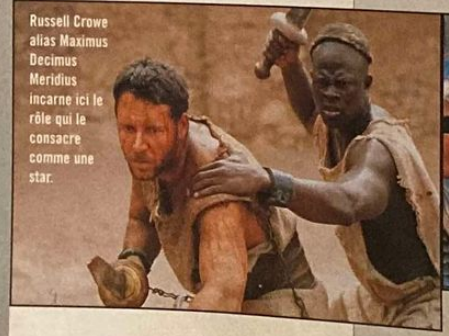
C'est cloche, mais Gladiator tombera plutôt vers Pâques qu'à Noël ! Pas de quoi lâcher les lions, mais quand même, on aurait bien aimé l'entendre rugir au pied du sapin. D'autant que sur ce coup-là, la France sera la cinquième roue du char européen, les éditions Zone 2 anglaise, belge, allemande, italienne et espagnole du chef-d'œuvre de Ridley Scott sortant (bien) avant la nôtre ! Ça promet, du côté des imports…

En coulisses, tout est prêt : les menus, les suppléments, le commentaire audio et bien d'autres surprises encore, pour une double édition DVD collector aussi appétissante qu'un esclave bien en chair dans l'arène.

Après première enquête, nous serons bel et bien conviés à une orgie de cinéma. Le film sera proposé sur un premier disque dans son format original 2.35 (Cinémascope) anamorphique 16/9. 149 minutes d'un festin visuel réparti sur 28 chapitres. La configuration sonore sera optimale avec pistes française et anglaise en Dolby Digital 5.1, mais aussi piste française en DTS. De sacrés combats en perspective avec les voisins, auxquels il ne faudra pas oublier de présenter vos vœux cette année… Un commentaire audio sous-titrable de Ridley Scott, John Mathieson (le directeur de la photographie) et le monteur Pietro Scalia sera présent. Les menus (animés) seront bien évidemment en français, les sous-titres du film en français et anglais. Le second disque (simple face, double couche, comme le premier) impose d'ores et déjà les faveurs du jury. Dans l'ordre d'apparition à l'écran : un making of réalisé par la chaîne américaine HBO de 25 mn, 11 scènes coupées (20 mn) avec commentaire audio optionnel de Ridley Scott, et encore un document sous-titré de 50 mn sur les jeux romains. Le compositeur Hans Zimmer nous entretiendra parallèlement durant 25 mn du travail réalisé sur la bande originale du film, le monteur nous proposant quant à lui certains trésors coupés au montage (25 mn) présentés sur une musique additionnelle de Zimmer. Après d'aussi beaux efforts, Universal/Gaumont/Columbia aurait pu s'arrêter là et nous laisser mordre la poussière, à peine rassasiés… Pensez-vous.

Toute une partie d'écrans de textes, dessins et photos entre dans la bataille ! Le journal de bord de l'acteur Spencer Treat (Lucius) qui a consciencieusement pris des notes et des photos sur le plateau. Au total : 100 écrans ! Des comparaisons entre le story-board et certaines scènes ensuite. Des photos, des notes de production et pas moins de 19 biographies et filmographies traduites enfin. Au total, 145 minutes de bonus vidéo, sans compter les dizaines et dizaines d'écrans fixes à regarder ou à lire. Si nos calculs sont exacts, cela ferait un total de 294 mn, soit près de 5 heures de spectacle ! En attendant de rugir de plaisir, force est d'avouer qu'Universal/Gaumont/Columbia a bouffé du lion…

Maximus et sa bande. Ils ont l'air méchant mais ce sont les gentils du film.



Russell Crowe alias Maximus Decimus Meridius incarne ici le rôle qui le consacre comme une star.

Photos © Universal Pictures 2000/D.R.

Genre : Action
Studio : MGM
Éditeur : MGM
Distributeur : PCF Vidéo
Date de sortie du film : 1969

Durée du film : 2h15
Réalisateur : Peter R. Hunt
Producteurs : Albert R. Broccoli, Harry Saltzman, Stanley Sopel.
Acteurs principaux : George Lazenby,

Diana Rigg, Telly Savalas, Gabriele Ferzetti, Ilse Steppat, Lois Maxell.
Date de sortie du DVD : 7 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Au Service Secret de sa Majesté

Par Christophe Séfrin

Alors que *Le Monde ne suffit pas* sort bientôt en jeu vidéo sur PS2, les DVD de la collection James Bond continuent à arriver régulièrement en rayon. Petit aperçu du seul James Bond incarné par George Lazenby.

Photo © Prod.

Les fans de Bond trouveront bientôt en DVD l'intégrité de la collection.

C'est le plus méconnu des Bond, mais c'est aussi le James le plus célèbre. Film charnière après le départ de Sean Connery de la série, ce 007 « essaye » un certain George Lazenby dans le smoking de l'agent secret britannique. Une enquête et puis s'en va ! Lazenby, mannequin B.C.B.G. autorisé à être éjecté, sera remplacé illico par Roger Moore avec le succès que l'on sait. Une décision injuste. Les producteurs avaient souhaité que George soit le calque parfait de Sean. Ce qu'il fut physiquement, le charisme en moins. La bouteille (de Martini) aidant, ce film a bien vieilli et mérite le culte que lui portent les vrais James Bond Fans. Aux côtés de l'homme fort de sa majesté, le tondu Teddy Savalas prend la tête du redoutable Spectre, association dont le but très lucratif est de dominer le monde. Laissant ses bottes de cuir au placard, Diana Rigg campe la future (ex-) épouse de Bond, personnage bel et bien inventé par l'auteur Ian Fleming qui voulut femme à son héros. L'essentiel de l'action se situe en Suisse, en hiver, une saison propice aux poursuites à ski, aux avalanches, aux cascades et aux retrouvailles bien au chaud sous la couette, bref, à tout ce qui fait un bon Bond. Difficile de ne pas adhérer… d'autant qu'on a rarement vu autant de James Bond Girls au mètre carré…

Le DVD propose le film dans sa seule version française, avec possibilité d'afficher des sous-titres… en français (les malentendants apprécieront néanmoins…) ! L'image accuse le coup : les nombreuses scènes de montagne enneigées sont autant de pièges à poussière. Celles-ci ne se privent pas, parvenant aux sommets par téléphériques entiers ! Si restauration de l'image il y a eu, restauration de l'image insuffisante fut… Comme son nom l'indique, le son « mono d'origine » est d'origine. Il conserve cependant un certain punch. Excellente note pour le making of (42 mn sous-titrables, excusez du peu !), qui permet à George Lazenby de s'expliquer largement sur son arrivée dans la galaxie bondienne. Sur son départ aussi. Une section appelée « Dans le labo de Q » (10 mn) rend hommage à l'acteur Desmond Llewelyn, l'homme des gadgets, disparu l'an passé. Enfin, le commentaire audio du réalisateur, des acteurs et de l'équipe du tournage, resté en V.O., s'avère totalement inutile, même avec une licence d'anglais en poche.

- *Langue : français*
- *Sous-titres : français, anglais, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Mono (français)

2.35 *16/9*

Disc 1 Simple face, double couche

Tous publics

19 007 en 9 mois

L'offensive a commencé le 007 septembre. Ce jour béni des Dieux de l'espionnage vit la sortie en DVD de trois Bond. Le dernier, avec Pierce Brosnan et Sophie Marceau, *Le monde ne suffit pas*, et les deux premiers : *Dr. No* et *Bons Baisers de Russie*. Tous les mois durant neuf mois, deux nouveaux épisodes de la saga seront lancés, respectant l'ordre chronologique des sorties cinéma. Cette collection a été pensée dans son intégralité. Tous les menus se ressemblent, avec beaucoup de bruit et de fureur. Mieux : les bonus sont tous dignes d'éloges, allant jusqu'à fouiller dans les cartons de la MGM pour retrouver tout ce qui peut avoir vertu informative. Ainsi découvrira-t-on par exemple pour *Vivre et laisser mourir* (sortie le 6 décembre) une pub d'époque où Roger Moore vantait les mérites du … lait ! Des making of de bonne longueur sont généralement présents sur chaque disque (*Le monde ne suffit pas* : 15 mn ; *Dr. No* : 42 mn ; *Bons Baisers de Russie* : 33 mn, etc.). Des galeries de photos, parfois opulentes, sont également programmées. Les commentaires audio, toujours en V.O., sont le seul écueil de cette collection qui connaîtra sans doute son apogée dans un an, avec la sortie des 19 films en coffret.

On parie ?

7 novembre
On ne vit que deux fois
Au Service Secret de sa Majesté
6 décembre
Les Diamants sont éternels
Vivre et laisser mourir
Janvier 2001
L'Homme au Pistolet d'or
L'Espion qui m'aimait
Février 2001
Moonraker
Rien que pour vos yeux
Mars 2001
Octopussy
Dangereusement vôtre
Avril 2001
Tuer n'est pas jouer
Permis de tuer
Mai 2001
GoldenEye
Demain ne meurt jamais

Alerte à la population !

Ce mois-ci, les DVD présentés dans Play2Mag ont été chroniqués sur des lecteurs de salon : nous n'avons pas reçu suffisamment tôt une console européenne, seulement des modèles « débug » utilisés pour les tests des jeux. L'interactivité des disques et le changement de couche ne posent aucun problème en théorie, mais nous le vérifierons en pratique le mois prochain. Une affaire à suivre donc.

Bonus en moins

18 % des utilisateurs de DVD déclarent ne pas regarder les bonus. Remarquez, ça se comprend, lorsqu'il n'y a pas de bonus sur les disques…

Dans le Besson, tout est bon ?

Taxi 2 est le seul film dans la galaxie Besson sur lequel il y ait un making of ! Arguant bêtement que ses œuvres « se suffisaient à elles-mêmes », le Lucky Luc du cinéma français avait jusqu'à présent toujours refusé de jouer la politique des suppléments.

37°2 le 6

Le film cul-culte qui avait jadis révélé Béatrice Dalle, *37°2 le Matin* sortira dans sa version (trop) longue le 6 décembre. Pour son édition, Jean-Jacques Beineix, son réalisateur, s'est plié au jeu du commentaire audio… mégalo, enregistrant jusqu'à plus de trois heures de monologue !

JFK : DVD CQFD

Janvier, c'est déjà demain. Economisez dès maintenant pour vous payer la version director's cut de *JFK* (celle où Kennedy ne meurt pas ?) dont l'édition DVD très attendue recèlera deux disques : un pour le film, l'autre - offert - pour les suppléments (54 mn de scènes inédites, 90 mn de docs et 37 mn d'archives).

Genre : Film du futur
Studio : Walt Disney/Pixar
Éditeur : Walt Disney
Distributeur : Buena Vista
Date de sortie des films : 1995 et 1999

Durée des films : 1h17 et 1h29
Réalisateurs : John Lasseter/Ash Brannon et John Lasseter
Producteurs : Karen Robert Jackson, Sarah McArthur, Helene Plotkin.

Avec les voix originales de : Tom Hanks (Woody), Tim Allen (Buzz), Don Rickles (Monsieur Patate)...
Date de sortie du DVD : 9 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

© Walt Disney/Pixar

Toy Story 1 et 2

Par Christophe Séfrin

Le bonheur en numérique s'appelle Toy Story. Deux films et leurs bonus dont pour certains (bêtisier) on branchera sa PS2 juste pour mourir de rire, sans mettre les doigts dans la prise... Ce n'est clairement pas que pour les enfants.

Après *Tarzan* et *La petite sirène 2*, Disney poursuit sa politique qualitative en matière de DVD. Pour ceux qui n'étaient pas là au début de la saga de tonton Walt en numérique, rappelons que quelques titres au format parfois recadré, sans V.O. sous-titrable et sans bonus avaient été bêtement lâchés dans la nature au grand dam des vrais passionnés de DVD. C'en est fini de l'approximatif ! La preuve par deux.

L'histoire de *Toy Story* est intimement liée à celle de *Tron*, film « dysnéen » d'un temps ancien (1982) où le héros plongeait au cœur d'un jeu vidéo. Des images virtuelles, créées par ordinateur, prenaient le pas sur les séquences live. John Lasseter, alors pas grand-chose au studio, s'en était convaincu : c'est là que résidait l'avenir du dessin animé. Quelques années et 800 000 heures de travail sur machines plus tard naissait *Toy Story*, le premier long métrage d'animation entièrement numérique. Doublé en français, le making of de 27 mn proposé sur le disque est une mine d'informations sur la genèse du film. Sinon l'inévitable chapitre qui plaît tant aux Américains à propos des stars qui prêtent leur voix aux héros, toutes les étapes de création sont présentées. Avec parfois des anecdotes amusantes, comme les différents noms qu'aurait pu porter Buzz (Larry La Lune ; Tempête de Mars), ou de vrais documents visuels, comme les premiers visages de Woody... Tin Boy, court métrage (4'55) oscarisé en 1988, n'est autre que le brouillon de *Toy Story*. Il est exhumé et offert sur le DVD.

La petite histoire veut que la carrière de *Toy Story 2* était initialement dédiée au seul marché de la vidéo. Dopé par le succès de *1001 Pattes*, son second long métrage, Lasseter redoubla d'imagination et de talent. On dit que la qualité des premières scènes de *Toy Story 2* réalisées chez Pixar eut tôt fait de convaincre les pontes de Walt Disney à sortir le film en salle. C'est aujourd'hui certain : le 2 est (vachement) mieux que le 1 ! S'attachant encore davantage à la personnalité des personnages (Woody est enlevé par un collectionneur de jouets, ses amis décident d'aller le sauver...), *Toy Story 2* multiplie les décors, invente de nouveaux jouets, calque son rythme sur un vrai film d'action et magnifie un scénario plein de trouvailles et de clins d'œil. Clou des bonus présents sur le DVD, *Luxo, Jr.*, le premier film Pixar. Sinon, vous vous « régalerez » avec trois featurettes trop promotionnelles pour être honnêtes, et le bêtisier (que l'on retrouve aussi sur le générique de fin).

Les images numériques des Toy Story ne pouvaient espérer meilleur support que le DVD ! À l'écran, le rendu visuel est (osons le mot) extraordinaire : on a l'impression d'avoir changé la télé ! Toutes les textures, chaque nuance de couleur, le moindre des contrastes, la luminosité, etc. profitent d'une restitution sans aucune déperdition de qualité. À part *1001 Pattes*, il n'y a pas d'égal sur le marché... Le son est à l'envi, avec des pistes Dolby Digital 5.1 riches d'effets de transitions avant arrière (le pré-générique de *Toy Story 2* suffit à en témoigner), avec une finesse d'orfèvre dans les détails et des basses fréquences très amples. Pas la peine de les essayer avant d'acheter. Vous m'en mettrez deux...

- Langues : français, anglais, arabe/français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (français, anglais) Dolby Surround (arabe/Toy Story 1)

1.77 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche

Disc 2 Simple face, double couche

interdit aux +8 ans

Vous retrouverez avec plaisir les deux héros Buzz et Woody dans des graphismes à la netteté hallucinante.

LA LÉGENDE DU CAVALIER SANS TÊTE

Sleepy Hollow

JOHNNY DEPP CHRISTINA RICCI

UN FILM DE TIM BURTON

UN DVD ÉVÉNEMENT

- Edition limitée en packaging collector
- Livret inédit : 8 pages sur les coulisses du tournage

BONUS
- INTERVIEW DE TIM BURTON ET JOHNNY DEEP

BONUS dts
- MAKING OF (30MN)
- DOCUMENT "AVANT TIM BURTON"
- 1 LIVRET 8 PAGES
- 6 FILMOGRAPHIES
- INTERVIEWS DU RÉALISATEUR ET DES ACTEURS
- BANDES-ANNONCES (VF ET VOST)
- COMMENTAIRES AUDIO DU RÉALISATEUR

PATHÉ! Europe 2 STUDIO CANAL Equidia

EN VIDEO ET DVD DÈS LE 6 DÉCEMBRE 2000

Genre : Délire psyché musclé
Studio : Polygram Audiovisuel
Éditeur : Universal Pictures Vidéo
Distributeur : Universal Pictures Vidéo

Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 1h43
Réalisateur : Jan Kounen
Producteurs : Frédérique Dumas-Zajdela, Eric Névé

Acteurs principaux : Vincent Cassel, Monica Bellucci, Tchéky Karyo, Antoine Basler, Dominique Bettenfeld...
Date de sortie du DVD : 7 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Film d'action psyché, violent, complément B.D., le *Dobermann* revient dans une nouvelle édition. L'occasion d'exploiter les capacités DTS de sa PS2 !

Dobermann

Par Christophe Séfrin

On a beau être accro aux jeux de combat, fussent-ils en 3D, l'impression que nos héros préférés ont pris visage (in)humain glace le sang… Le Dob (Vincent Cassel) a les crocs aussi aiguisés qu'il possède une artillerie lourde. Au jeu du gendarme et du voleur que lui livre son ennemi Christini (Karyo, sadique comme c'est pas permis !), va y avoir des morts… Si l'extrême violence de certaines scènes surprend (l'éprouvant flingage de la discothèque), l'imagination domine. Le sens artistique du réalisateur est évident, avec mouvements de caméra audacieux et références flagrantes aux clips et à la pub. De l'action et du rythme en veux-tu, en voilà, et, en filigrane, un clin d'œil appuyé à Tarantino. Pressé en Dolby Digital 5.1 et DTS, le film déménage, jouant la provoc' au caisson de graves, bien décidé à se laisser faire. Sur un second DVD, un bombardement de bonus parachutés par des menus 3D ravageurs : making of, comparaison entre le line test du générique et sa version finale, comparaison entre quatre scènes storyboardées (plus de 200 roughs !) et leur mise en scène, effets spéciaux commentés, galerie de photos, 13 scènes inédites raccourcies ou coupées au montage (Kounen explique ce qui a motivé ses choix), les « repérages » des armes qui seront utilisées dans le film, mais aussi une section baptisée « Les voies de son maître ». Elle regroupe tous les courts et moyens métrages tournés précédemment par le déjanté Jan. Outre *Captain X*, livré en quatre parties ou en intégrale, le folledingo *Vibroboy* (25 mn) préfigurait déjà du massacre à venir. Il y a visiblement longtemps que Kounen était prêt à lâcher son chien…

- Langue : français
- Sous-titres : sourds et malentendants
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 et DTS

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche
Disc 2 Simple face, double couche

interdit aux -16 ans

Genre : … horreur !
Studio : Dark Castle Entertainment - Warner Bros.
Éditeur : Film Office
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 1999

Durée du film : 1h18
Réalisateur : William Malone
Producteurs : Joël Silver, Robert Zemeckis
Acteurs principaux : Geoffrey Rush, Famke Janssen, Taye Diggs, Peter Gallagher, Chris Kattan, Ali Larter, Bridgette Wilson…
Date de sortie du DVD : 22 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : www.maisonhorreur.com ; www.maison-hantee.com ; www.penofchaos.com

Film d'horreur n'exploitant que superficiellement les capacités DVD de la PS2. Pour les férus du gore.

La Maison de l'horreur

Par Christophe Séfrin

Remake de *La nuit de tous les Mystères*, avec Vincent Price, cette version tragique de *Ghostbusters* entraîne pour une nuit un petit groupe d'individus, qui ne se connaissent pas, dans une clinique désaffectée dont on sait presque tout. Jadis, un chirurgien s'y livrait à d'horribles expériences sur des cobayes humains… La soirée promet d'être animée ! Cette petite fiesta étant organisée par un doux-dingue qui a fait carrière dans les parcs d'attractions, on ne sait jamais où s'arrête le cauchemar et où commence la réalité…
L'absence de suppléments notables sur le DVD (rien que des pages de texte à lire, beurk !) est pondérée par une qualité de pressage magistrale. L'image est sans défaut, sa définition s'avère d'une finesse redoutable. En écho, un choix exemplaire de pistes sonores 5.1 parfaitement appropriées pour ce type de spectacle. Si, comme le film, le spectateur s'essouffle dans un dédale de corridors obscurs, humides et sanglants, l'interprétation très démonstrative de Geoffrey Rush (Shine) compense jusqu'au final l'intérêt dont le scénario finit par être dépourvu. Attention, il s'en passe encore de sanglantes après le générique de fin…

Photos © Prod.

Certaines scènes ne manqueront pas de s'illustrer par un aspect gore exacerbé.

- Langue : français, anglais.
- Sous-titres : français.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (anglais, français) et DTS (français)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche

interdit aux -12 ans

"LE MEILLEUR DE STEPHEN KING AU CINÉMA"
CINÉ LIVE

TOM HANKS
LA LIGNE VERTE

IL NE CROYAIT PAS AUX MIRACLES.
JUSQU'À L'ARRIVÉE DE CE PRISONNIER...

Inclus : Les coulisses du tournage

"Un drame d'une puissance magique"
LE FIGARO

"Excellence de l'interprétation"
LE PARISIEN

LE 6 DÉCEMBRE EN VENTE EN DVD
ET EN VHS À LA LOCATION

www.warner-home-video.fr

DVD VIDEO

Genre : Guerre comme la vraie
Studio : Dreamworks/Paramount
Editeur : Paramount
Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1998

Durée du film : 2h42
Réalisateur : Steven Spielberg
Producteurs : Steven Spielberg, Ian Bryce, Mark Gordon, Gary Levinsohn
Acteurs principaux : Tom Hanks, Tom Sizemore, Edward Burns, Barry Pepper, Matt Damon...
Date de sortie du DVD : 9 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Il faut sauver le soldat Ryan

Par François-Cyril Géroult

Si vous souhaitez faire une démonstration des capacités Dolby Digital de votre PS2, la scène d'intro de ce Soldat Ryan devrait terrifier vos invités et leur montrer que l'univers du home cinema change définitivement votre façon de regarder les films.

- Langues : anglais, français
- Sous-titres : anglais, français, arabe, bulgare, roumain
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (anglais, français)

Format 1.78 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche (film)

Disc 2 Simple face, simple couche (suppléments)

Interdit -16

Attention chef-d'œuvre ! Et ce ne sont pas les cinq Oscars obtenus par ce film qui le démentiront : Steven Spielberg est un génie du cinéma (c'est mon avis et je le partage volontiers). Il est derrière les réalisations ou les productions des plus gros succès populaires et financiers de ces 25 dernières années. *Il faut sauver le soldat Ryan* est un film aussi dur (mais réaliste) qu'émouvant. La séquence d'ouverture se situe en Normandie le 6 juin 1944, jour du débarquement. Elle donne au film toute son intensité et sa force. Spielberg filme la guerre comme un documentaire : caméra à l'épaule, image contrastée quasi noir et blanc. Sa vision en devient presque insoutenable tant les images paraissent vraies. Une note d'humour tragique glissée par Spielberg nous plonge définitivement au plus profond de l'horreur : un soldat américain fou de joie que son casque ait arrêté une balle, enlève celui-ci et se fait exploser la tête par un deuxième tir. Cette évocation de la guerre par le cinéaste n'est qu'une impression palpable mais probablement encore trop éloignée de la cruelle réalité. Les qualités techniques de ce DVD sont aussi bien réelles. Il nous restitue fidèlement cette image travaillée accompagnée d'une bande-son ultra-percutante. Le piqué de l'image est impressionnant, surtout sur les gros plans de visages. Même l'élégant menu d'accueil en Dolby Surround donne le ton musical et explosif de l'ensemble. Le deuxième disque contient des suppléments qu'on aurait souhaités plus nombreux. Bandes-annonces, bio-filmographies détaillées de l'équipe technique et des acteurs, notes de production et livret d'information. Plus un passionnant mais trop court documentaire de 25 minutes intitulé « Into the breach ». Le D-Day, la préparation du film et l'intérêt du réalisateur pour la guerre y sont abordés. De nombreuses interviews de vétérans et de l'équipe du film se mêlent à des images d'archives de la Seconde Guerre mondiale. Des extraits exclusifs de courts métrages d'un Steven adolescent illustrent sa fascination pour les combats et cette période de l'Histoire. Mais ils mettent en évidence le talent inné du réalisateur à tenir une caméra. Un film à revoir ou à découvrir pour la mémoire plus que pour le plaisir.

Le destin de ces personnages vous tiendra en haleine jusqu'à la fin du film.

Illustrations D.R.

clubdial.fr

2 DVD VIDEO POUR 179F* *+ frais d'envoi

Tous ces DVD sont des DVD zone 2

Une offre EXCEPTIONNELLE...
Vous recevez 2 DVD pour seulement 179 F (+19F de frais d'envoi) et un cadeau surprise.

Une garantie de SATISFACTION...
Si après 10 jours, vous n'êtes pas entièrement satisfait, vous nous les renvoyez et vous serez intégralement remboursé. Si vous les conservez, vous devenez membre du Club Dial DVD.

Les DVD AU MEILLEUR PRIX
Prix spécial nouveauté, des réductions sur chaque 2è achat, et même des DVD gratuits d'autant plus nombreux que vous serez fidèle.

Vous découvrez les NOUVEAUTÉS
Dans votre magazine DVD gratuit, vous trouverez les dernières nouveautés du marché, ainsi que la sélection du Club. Si vous ne souhaitez pas recevoir cette sélection, faites nous le savoir simplement par téléphone, internet ou Minitel (24 h sur 24, même le dimanche) ou en retournant la carte réponse jointe au magazine. Vous pouvez également accéder à l'intégralité de nos références DVD sur internet.

Vous êtes satisfait ou REMBOURSÉ
Le Club Dial vous propose exclusivement des DVD originaux, garantis neufs, fabriqués par les plus grandes maisons d'édition. Si, toutefois, un DVD ne vous donnait pas entière satisfaction, il vous serait immédiatement échangé ou remboursé.

Tout est CLAIR
Pour bénéficier de tous ces avantages, un seul engagement : acheter dans un délai maximum de 2 ans, 6 DVD à prix catalogue (dont 3 au moins la première année), même les moins chers (à partir de 159F).

Vous êtes TOTALEMENT LIBRE
VOUS N'ÊTES PAS LIÉ POUR 2 ANS : vous partez quand vous le décidez et en plus vous n'êtes pas obligé d'acheter dans chaque magazine.

Vous pouvez aussi profiter de notre offre sur Internet

www.clubdial.fr

en précisant votre code privilège : SMQA

A RENVOYER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE AU CLUB DIAL - TSA 78001 - 91168 LONGJUMEAU CEDEX

OUI! Envoyez-moi les 2 DVD dont je note les références ci-contre, pour un essai de 10 jours.

Envoyez-moi aussi mon cadeau surprise si je réponds dans les 10 jours. Si je ne suis pas entièrement satisfait, je vous les retournerai sous 10 jours, mon adhésion sera annulée et je serai intégralement remboursé. Si je les conserve, je deviendrai Membre du Club. J'accepte alors d'acheter dans un délai maximum de 2 ans, 6 DVD à prix catalogue (dont 3 au moins la première année), même les moins chers (à partir de 159F). C'est mon seul engagement. Dans chaque magazine me sera présentée la sélection du Club. Si je ne veux pas la recevoir, je vous le ferais savoir soit en retournant la carte réponse jointe au magazine mensuel soit par Internet, téléphone ou Minitel (24 H sur 24, 7 jours sur 7). Je ne suis pas lié pour 2 ans. Je peux quitter le Club quand je le décide après avoir acheté mes 6 enregistrements, et je ne suis pas obligé d'acheter dans chaque magazine.

Je choisis de régler (cochez les cases de votre choix) :
❑ **En joignant à ce bon mon règlement de 179 F + 19 F de frais d'envoi, soit au total 198 F,**
à l'ordre du Club Dial par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat cash
❑ CB expire le | | | | n° | | | | | | | | | | | | | |
❑ **En contre remboursement, à réception des enregistrements sans aucun frais supplémentaire**

(MAJUSCULES S.V.P.) ❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle
NOM
PRENOM Né(e) le | | | | 19 | |
N° RUE / AV. /BD
CODE POSTAL | | | | | | VILLE

SIGNATURE INDISPENSABLE (Celle des parents ou du tuteur pour les mineurs)

336 AP SMP8
336 CR SMP9

Offre limitée à un envoi par foyer réservée aux **NON ADHÉRENTS** et à la France Métropolitaine, liée à l'acceptation du Club, telle que prévue dans les conditions générales de vente et valable jusqu'au 31.12.2000 dans la limite des stocks disponibles. Offre, visuels et prix au 15.10.2000. **Nous ne pouvons satisfaire de commande sans signature.**

Genre : **Comédie**
Studio : **Leloo Productions - ARP**
Editeur : **TF1 Vidéo**
Distributeur : **TF1 Vidéo**
Date de sortie du film : **29 mars 2000**

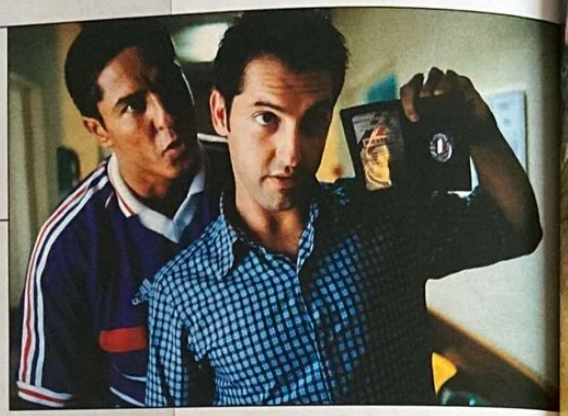
Durée du film : **1h25**
Réalisateur : **Gérard Krawczyk**
Producteurs : **Luc Besson**
Acteurs principaux : **Samy Nacéri, Frédéric Diefenthal, Emma Sjöberg, Bernard Farcy, Marion Cotillard…**

Date de sortie du DVD : **22 novembre 2000**
Plus d'infos sur le Net : **www.taxi2.com ; www.luc-besson.com ; www.duboi.com**

En route pour l'un des temps forts de l'année 2000. Pas de scénario (ou si peu) mais des images et du son (DTS) pour faire cinéma dans son salon. Rangez mémé.

Taxi 2

Par Christophe Séfrin



Je faisais partie des 45 millions de Français qui ne l'avaient pas vu en salle. On m'en avait dit le pire, parlant du dernier « spot Peugeot », clamant que *Taxi 2* n'était qu'un film pop-corn pour la DVD-thèque de J.-P. Papin. Je m'en doutais… Récupérer un DVD-R (ces maquettes de DVD qu'utilisent les éditeurs consciencieux pour vérifier leurs programmes avant d'en lancer la fabrication) fut à peu près aussi facile que de choper un taxi à Paris pour rentrer en banlieue. Mais quand on s'appelle Play2Mag, finalement, ça ouvre des portes… Même celles des 406 ! Le film est comme je l'attendais : un véritable simulateur de conduite avec deux niveaux de difficulté, Marseille et Paris. Dans le premier, des Yakuzas qui enlèvent un ministre japonais, des routes sinueuses, et comme une impression de déjà-vu. Dans le second, Luc Besson (producteur et scénariste) réinvente la DS planante de Fantômas, revisite l'air de rien une méga-cascade de *Blues Brothers 2000* (le crash-test des voitures de flics) et fait descendre les Champs Élysées à son Daniel de chauffeur (à ne pas confondre avec le chauffard Samy lâché sur le périph' à bord de son 4X4 Mercedes). Bref, si le scénar assez puéril a plutôt le calibre d'une Smart, le spectacle reste diesel, euh, super !

Le DVD assure le plein des sens. Dès le menu d'entrée (en 5.1, s'il vous plaît !), on sait qu'on est là pour en prendre plein les yeux et les oreilles. Le format du film, en cinémascope, est respecté et transforme le premier 16/9 venu en pare-brise à l'épreuve des balles : on ne regarde pas la voiture, on est dedans ! Un sentiment renforcé par l'apport d'une bande-son en Dolby Digital 5.1 et DTS aux graves très accentués, surtout en cinquième. C'est « co nichons ahhh » les boules Quiès ! Rien de follement excitant cependant dans les extras : un petit making of, des petites interviews et un petit bonus caché (tapez 8/Enter/2/Enter/9/Enter/4/Enter/2/Enter lorsque vous entrez dans le module L'équipe). Belle interactivité cependant.

Photos©Prod

Les expressions des uns vous laissent deviner la conduite des autres.

- Langue : français
- Sous-titres : non
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS (français)

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche — Tout public

DVD VIDEO
KAZE
www.kaze.fr
Chroniques de la Guerre de Lodoss
volume 1, épisodes 1 à 5
• reportage et interviews
• géographie des lieux
• bibliographie
• galeries d'images
• bandes annonces
• le + Kaze
• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •

Genre : Fantastique
Studio : Hollywood Pictures/ Spyglass Entertainment
Éditeur : Hollywood Pictures
Distributeur : Buena Vista

Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h43
Réalisateur : M. Night Shyamalan
Producteurs : Frank Marshall, Kathleen Kennedy, Barry Mendel.

Acteurs principaux : Bruce Willis, Haley Joel Osment, Toni Colette, Olivia Williams.
Date de sortie du DVD : 9 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : www.sixiemesens-ledvd.com

Photos D.R.

Collec[Albator

Y a plus ! Les 1 000 coffrets collector de l'intégrale *Albator 78* (6 DVD, 42 épisodes), vendus à 700 F pièce se sont littéralement volatilisés. Une réédition moins luxueuse, mais à tirage plus conséquent est déjà sur les rails.

My MiB is rich !

1,5 million de francs : c'est le coût du développement informatique, pour la Columbia, des deux éditions DVD *Men in Black*. En règle générale, les éditeurs dépensent entre 50 et 100 000 francs pas titre…

Un Stone dans la marre

On s'en souvient de triste mémoire, *Tueurs Nés*, le film d'Oliver Stone, avait eu une mauvaise influence sur certains apprentis tueurs. En France, la vidéo du film avait même été retirée de la vente ! Le 24 janvier, cette œuvre à la violence exacerbée reprendra le chemin des rayons avec un DVD dont les bonus consacreront 36 mn d'enquête sur le « Phénomène Tueurs Nés ».

Le logomont

Gaumont/Columbia Belgique, la filiale vidéo de Sony, appose désormais, au verso de ses jaquettes de DVD, un logo « Compatible avec PlayStation 2 », signifiant que le bon fonctionnement du disque a été vérifié sur la console. Gaumont/Columbia France devrait suivre la même voie.

La jungle des chiffres

Plus de 120 000 DVD de *Tarzan* ont déjà été vendus en France par Disney contre plus d'un million de cassettes. Logique : 80 % des foyers possèdent un magnétoscope, contre 5 % un lecteur DVD.

Réservoir Prod

Le film qui avait révélé Tarantino, *Reservoir Dogs*, est attendu d'ici à la fin novembre dans une édition comportant un docu sur le film signé de la main du maître de l'action.

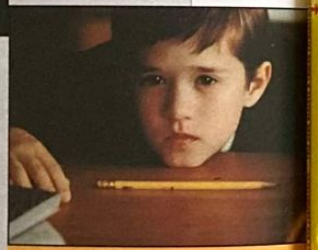
Sixième sens

Par François-Cyril Géroult

Âmes sensibles s'abstenir ! Bon, le *Sixième Sens* en DVD, c'est un océan de bonheur pour tous ceux qui aiment en voir, en entendre et en savoir plus. Une réussite digne de votre nouvelle machine.

Difficile d'exprimer les mystères qui harcèlent cet enfant.

Une débauche de suppléments pour un DVD juste remarquable.



On résume : c'est l'histoire d'un acteur super-connu qui se fait voler la vedette par un jeune comédien débutant. Vous n'en saurez pas plus ! Soit vous avez déjà vu ce carton du box-office, soit je me fais jeter si je vous raconte la fin. Car *Sixième Sens* est un film de la trempe de *Usuals Suspects*, où l'issue du film remet en question tout ce que vous venez de voir … Arghh, stop ! Dévoilons plutôt le mystère de ce fabuleux DVD.

Pour Buena Vista, ce *Sixième Sens* est une redécouverte du septième art en DVD. Ce film est le premier chez l'éditeur à bénéficier d'une édition complète. Adieu films coupés en deux et gravés sur un disque double face obligeant le spectateur à le retourner (*Volte Face, Rock, Starship Troopers*) ! Bonjour nombreux suppléments sous-titrables à loisir… Pour cette inauguration interactive, pas moins de 50 passionnantes minutes d'extras au programme. Premier bonus, une comparaison, commentée par le réalisateur, entre le story-board et le film, en rapport avec la scène du restaurant. Puis la distribution nous éclaire sur le choix des acteurs et la spécificité de leur rôle. Également de la partie, des explications sur la musique et les effets sonores, l'analyse du succès auprès du public, une interview du réalisateur. Ce dernier nous présente quatre scènes coupées au montage, dont une fin inédite, spécialement conservée pour la sortie de ce DVD. La partie intitulée « Règles et indices » permet la relecture du film d'un œil curieux et différent. Pour conclure ce festival, la traditionnelle bande-annonce accompagnée de 2 spots TV ainsi que les biographies de l'équipe technique et des acteurs. Le menu général fixe et muet fait un peu désordre, dans cette débauche de suppléments de qualité. Le film, lui, est d'une définition exemplaire à donner froid dans le dos, sentiment renforcé par un efficace Dolby Digital et ses six canaux loin d'être des fantômes. À noter l'impossibilité de changer de piste sonore à la volée. Un petit conseil : ne visionnez surtout pas les suppléments avant le film. À moins de déjà connaître le dénouement…

Pas moins de 50 mn de bonus sur cet étonnant DVD vidéo.

- Langues : anglais, français
- Sous-titres : français, anglais pour malentendants.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche — Tous publics

des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VILLIERS(15)
CHELLES (77)
OBERVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS console (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

Ouvert le Dimanche

SCOREGAMES MULTIMEDIA

LES MAGASINS SERONT OUVERTS LES DIMANCHES 3, 10, 17 & 24 DECEMBRE

LA SACOCHE DE TRANSPORT

ScorLine

La Sacoche de Transport SCORLINE® vous permet de transporter en toute sécurité votre console PS2, PS One... Ainsi que vos jeux, câbles, accessoires et votre téléphone portable !

- Spécialement étudiée pour le transport de votre console : PS2, PS One...
- Forme ergonomique
- Conception révolutionnaire, indéchirable.
- 4 compartiments de rangement + 1 étui pour téléphone mobile amovible
- Entièrement molletonnée, doublure antichoc
- Sangle ultra-résistante, supporte un poids de plus de 50Kg
- Poids à vide : 550g

EXCLUSIVITE SCOREGAMES MULTIMEDIA en vente nulle part ailleurs !

99F

*APRES UTILISATION DU BON DE REDUCTION CI-DESSOUS (PRIX NORMAL SANS LE BON DE REDUCTION : 149F)

- 4 Compartiments spéciaux pour votre console, accessoires et jeux...
- Sangle ultra-résistante
- Etui à portable amovible

LE BON DE COMMANDE SE TROUVE SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITÉ DANS CE MAGAZINE. N'OUBLIEZ PAS D'Y JOINDRE LE BON DE REDUCTION CI-DESSOUS.

BON DE REDUCTION DE 50F A VALOIR SUR L'ACHAT DE LA SACOCHE SCORLINE

("PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 99F")

VALABLE JUSQU'AU 31/01/2001

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

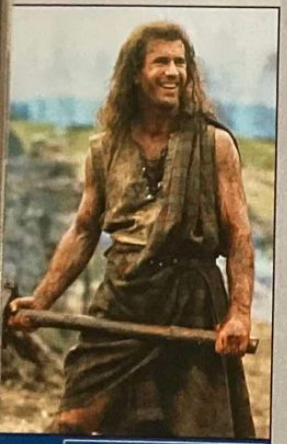
Genre : Aventure
Studio : 20th Century Fox
Éditeur : 20th Century Fox
Distributeur : PFC Vidéo
Date de sortie du film : 1995

Durée du film : 2h51
Réalisateur : Mel Gibson
Producteurs : Bruce Davey, Mel Gibson, Alan Ladd Jr., Dean Lopata, Stephen McEveety, Elisabeth Robinson.
Acteurs principaux : Mel Gibson, Patrick McGoohan, Sophie Marceau, Catherine McCormack, Julie Austin, Brian Cox.
Date de sortie du DVD : 15 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Braveheart

Par Christophe Séfrin

L'un des films les plus intenses de ces dernières années enfin en DVD ! Une édition minimaliste, pas parfaite, pour un long-métrage qui reste indiscutablement un chef-d'œuvre.



- Langue : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais, grec, néerlandais
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)

2.35 Format 16/9

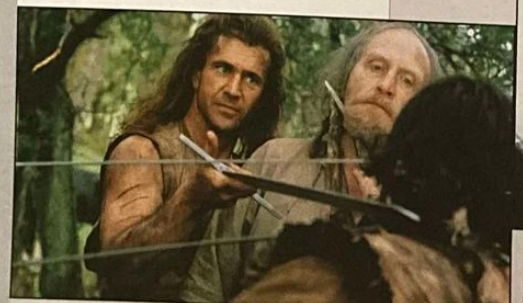
Disc 1 Simple face, double couche

Disc 1 Simple face, double couche

Tout public

Les scènes de batailles sont grandioses et motivent à elles seules l'achat du DVD.

Serait-ce l'approche des fêtes qui donne aux DVD des allures de cadeaux ? Mel Gibson joue les Père Noël en sortant de son fourreau cette édition à la puissance 2 (un disque pour le film, un second pour les extras). Le premier propose de revisiter les Highlands, en Écosse, alors qu'au XIVe siècle un certain William Wallace allait bouter les Anglais hors de son pays. L'image n'est pas à la hauteur des espérances : légère granulosité, poussières, salissures. Le son, bien qu'assez percutant dans les scènes de combat, manque un peu d'ampleur. Les basses fréquences, généralement surexploitées en DVD, semblent bizarrement avoir été ici sous-employées… Le commentaire audio sous-titrable de Gibson est très clairsemé (l'acteur/réalisateur n'étant guère bavard), mais regorge d'anecdotes. Ses explications concernant la bataille de Stirling (Chapitre 10), l'un des moments les plus intenses du film, méritent évidemment une oreille attentive. Pour lui, cette séquence reste « LA grande scène », « un cauchemar pour un réalisateur ». Hormis les trucs du mec Mel pour imiter « le bruit des gens qui se font empaler », la star offre aussi quelques confidences. Ainsi, la Fox avait accepté de lui confier l'important budget nécessaire à son projet à la seule condition qu'il soit LA star du film. Aux yeux du studio, il s'agissait de la seule assurance possible permettant un retour sur investissement… Pour l'acteur, c'était « une torture de passer devant la caméra » alors qu'il y avait tant à faire derrière… Étant du genre à ne croire que ce que l'on voit, nous ne vous dirons rien du second disque proposé par cette édition. À l'heure où nous bouclons ce numéro (et c'est chaud un bouclage… même en kilt !), l'éditeur n'était pas en mesure de nous faire parvenir les éléments nécessaires. On sait seulement que des bandes-annonces ainsi qu'un making of de 28 mn devaient y figurer. Sur ce coup, vous les découvrirez en même temps que nous…



© Andrew Cooper / B.R

Un petit DVD pour un grand film. Un son Dolby Digital 5.1 qui manque hélas de pêche.

Noël 2000
soirée privée chez
CLUB Dif'
Difintel - Micro
JEU VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire 04 50 40 43 43
01 Hauteville 04 74 40 04 28
02 Chauny 03 23 38 00 10
02 Laon 03 23 79 08 84
02 Soissons 03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts 03 23 76 21 72
04 Manosque 04 92 87 78 78
06 Cherieville 03 24 57 98 93
06 Pontoise 05 34 01 02 14
11 Carcassonne 04 68 25 75 84
11 Narbonne 04 68 42 37 58
12 Rodez 05 65 67 06 15
13 Arles 04 90 96 04 30
13 Fos-sur-Mer 04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence 04 90 56 62 30
14 Bayeux 02 31 51 00 99
14 Honfleur 02 31 89 75 00
14 Lisieux 02 31 63 07 77
15 Aurillac 04 71 43 56 56
17 Royan 05 46 22 15 04
17 Saintes 05 46 93 51 75
18 Brive 05 55 24 47 87
21 Dijon 03 80 70 15 79
24 Bergerac 05 53 73 30 28
24 Perigueux 05 53 53 55 54
25 Montbéliard 03 81 94 17 05
26 Romans 04 75 72 78 34
26 Valence 04 75 78 08 68
27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
27 Louviers 02 32 40 78 87
28 Dreux 02 37 50 02 12
28 Quimper 02 98 53 52 40
30 Alès 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 09
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 05 84
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
33 Libourne 05 57 25 98 85
34 Agde 04 67 21 24 71
34 Béziers 04 67 49 01 45
34 Sète 04 67 46 18 18
35 Fougères 02 99 94 21 00
37 Tours 02 47 75 50 01
38 Grenoble C. Bertal 04 76 43 27 93
38 Bourgoin 04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin 04 74 83 31 45
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Dole 03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 08 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90
42 St-Etienne 04 77 49 00 49
43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
44 Chateaubriand 02 40 81 80 50
45 Orléans 02 38 62 76 79
47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
47 Marmande 05 53 20 49 15
50 Cherbourg 02 33 44 69 88
52 St Dizier 03 25 56 09 74
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Longwy 03 82 23 25 18
55 Verdun 03 29 86 78 08
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Cambrai 03 27 70 22 58
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 18
59 Roubaix 03 20 68 96 53
60 Beauvais 03 44 48 53 80
60 Chantilly 03 44 57 49 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois 03 44 59 28 18
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 24 27 00
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 87 52 62
62 Calais 03 21 19 07 00
62 Lens 03 21 78 75 40
64 Bayonne 05 59 25 70 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
66 Perpignan 04 68 35 03 88
67 Haguenau 03 88 63 89 36
69 Villefranche/Saône 04 74 07 11 90
71 Digoin 03 85 53 78 77
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
72 La Creusnt 02 43 94 09 78
72 La Flèche 02 43 94 99 79
72 Le Mans 02 43 82 66 14
74 Cluses 04 50 96 68 51
74 Annemy 04 50 52 06 02
75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
76 Elbeuf 02 35 77 83 00
76 Fécamp 02 35 10 11 60
76 Rouen 02 35 73 56 50
77 Montereau 01 60 73 39 94
77 Pontault Combault 01 60 28 53 79
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Nemours 01 64 45 22 96
78 Elancourt 01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 78
78 Versailles 01 39 24 13 00
81 Albi 05 63 49 02 99
81 Castres 05 63 71 15 85
82 Montauban 05 63 92 13 13
83 Toulon 04 94 81 17 91
84 Avignon 04 90 86 41 66
84 Carpentras 04 90 60 10 11
84 Orange 04 90 34 47 13
85 Challans 02 51 49 77 93
85 Fontenay 02 51 69 08 97
89 Auxerre 03 86 72 95 60
89 Sauigny 03 86 42 21 04
92 Boulogne 01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux 01 46 29 00 03
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 48 97 05 54
93 Montreuil 2 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 48 63 19 63
94 Maison Alfort 01 48 83 35 14
94 Cachan 01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger 01 45 69 31 08
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 25
97 Fort de France 05 96 70 79 67
98 Nouvelle 00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons, 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 065 80 36 62

OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE/DOM-TOM
• Saumur • Annemasy • Gondelmaque • Rueil • • Ajaccio • Tarbes • Lavallois-Perret • • La Réunion •

PORTUGAL
• Lisbonne : 1 et 2

Genre : Aventure
Studio : 20th Century Fox
Éditeur : 20th Century Fox
Distributeur : PFC Vidéo
Date de sortie du film : 1989

Durée du film : 2h20 (version cinéma) et 2h44 (version longue)
Réalisateur : James Cameron
Producteurs : Gale Anne Hurd, Van Ling

Acteurs principaux : Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio, Michael Biehn, Leo Burmester, Todd Graff.
Date de sortie du DVD : 7 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

© D.R./20th Century Fox.

Abyss

Par Christophe Séfrin

Comme tous les Cameron, *Abyss* aurait pu être un jeu vidéo. Des histoires de monstres, de base sous-marine et de glouglou, le tout en Dolby Digital 5.1. pour ceux qui ont songé à s'équiper avec leur PS2.

On découvrira un étonnent making of de 59 mn sur cette version DVD.

Avant de recouler le *Titanic*, James Cameron avait déjà tâté du fond marin. Bandes noires en haut et en bas de l'écran, *Abyss* a été tourné au format Cinémascope (2.35). Bandes noires à gauche et à droite de l'écran 16/9, c'est un format vidéo non-anamorphique ! Si les possesseurs de téléviseurs 4/3 n'y verront que du bleu, les propriétaires de 16/9 risquent de se noyer dans les profondeurs abyssales de leur chagrin… Entre *Abyss* version cinéma, et *Abyss*… repetita (version longue), toutes deux présentées sur un premier DVD, laquelle préférer ? Que d'eau, que d'eau ! S'il est vrai que le caractère des personnages s'étoffe dans la version longue d'*Abyss*, le message du film change sa torpille d'épaule, laissant au spectateur le soin d'en prendre bonne note pour sauver, s'il en a le désir, l'humanité. Lorsqu'il remonta et rallongea son film 4 ans après sa sortie, Cameron évoqua un possible « abâtardissement de l'art ». Qu'on ne s'y trompe pas : cette version longue n'est pas un director's cut (Monsieur Cameron et Madame Fox s'étant bien entendus), mais « le film du script, ni plus ni moins ». Au total 29 ajouts notables, dont une impressionnante scène de raz-de-marée pour un (très) long métrage porté à 2h51 et présenté en français 5.1. Tiens, tiens, la version longue du DVD ne dure que 2h44… Problème de place ? Forcément, cette mouture est moins courte qu'il n'y paraît et il faudra (pour une fois) préférer la V.F. à la V.O./ST qui impose un exercice de lecture de sous-titres finalement fastidieux. D'autant que l'on peut aussi visionner le film avec (c'est une première !) des sous-titres « Notes de production » : lorsque cela est nécessaire, des explications concernant la scène que l'on regarde sont à lire…
En ouvrant les écoutilles du second DVD, entièrement consacré à des extras subaquatiques, on se laisse submerger par un raz-de-marée d'informations. Dans le périscope, un making of de 59 mn insistant largement sur les difficultés du tournage éreintant d'un film que certains avaient fini par rebaptiser *The Abuse* (L'abus). Visiblement, Cameron et Harris s'étaient quittés fâchés et jouent encore à la bataille navale des mauvais souvenirs par interviews interposées. Mais cette vague d'entretiens et d'images d'archives n'est rien au regard du fleuve de croquis, dessins préparatoires, story-board (au total, 773 écrans !) à visionner par clics successifs. Ça prend des heures… Également sur le pont, une succession de sept petits modules vidéo dans les coulisses du film. Clou de la traversée : l'arrivée du Pseudopode (l'extra-terrestre qui se planque dans une capote géante remplie d'eau) en multiangles. Angle 1 : la version finale ; angle 2 : le story-board ; angle 3 : les rushes ; angle 4 : le pré-montage. Laissées en V.O. à fond de cale, des dizaines de pages de biographies d'acteurs, de techniciens et une bonne partie du script. Sur l'un et l'autre disque, les menus de présentation et de transition ont bénéficié d'un soin magistral en recréant en 3D l'intérieur du Deepcore que l'on visite comme chaque cabine de ce DVD.

Ed Harris incarne ici le héros par excellence avant notre Léo !

- Langue : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais, grec, néerlandais, •français et anglais (notes de prod.)
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (français), Dolby surround (anglais).

2.35 Uniquement 4/3 (!)

Disc 1 Simple face, double couche
Disc 2 Simple face, double couche

Tous publics

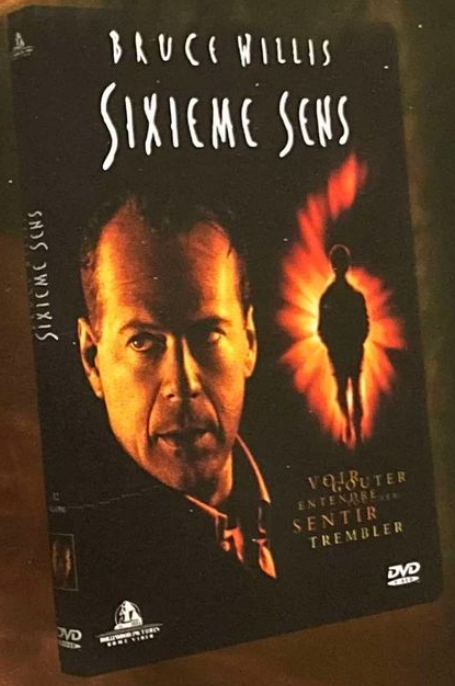
Deux disques remplis de bonus. Un double chef-d'œuvre.

Une version longue de 2h44, contre 2h20 pour la version cinéma.

© Buena Vista Home Entertainment, Inc. et Spyglass Entertainment Group, LP.

BRUCE WILLIS
SIXIEME SENS

DVD EN VENTE ET EN LOCATION DÈS LE 9 NOVEMBRE



BONUS DVD
- Comparaison entre le storyboard et le film
- La distribution
- Musique et bande annonce
- Atteindre le public
- Règles et indices
- Scènes supprimées
- Conversation avec M. Night Shyamalan
- Bande annonce cinéma - Spots TV

SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES
- Son : Dolby Digital 5.1
- Format : 1.85 - 16/9
- Langues : Français Anglais
- Sous-titres : Français Anglais pour malentendant

THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY

ÉGALEMENT EN VENTE EN VHS LE 29 NOVEMBRE

Genre : Fantastique
Studio : MGM
Éditeur : MGM
Distributeur : PFC Vidéo

Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h38
Réalisateur : Rupert Wainwright
Producteurs : Frank Maruso Jr.

Acteurs principaux : Patricia Arquette, Gabriel Byrne, Jonathan Pryce
Date de sortie du DVD : 22 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Un film dérangeant pour finir en beauté l'année 2000 et commencer de façon diabolique le nouveau millénaire...

Stigmata

Par François-Cyril Géroult

Une jeune coiffeuse athée est violemment frappée par une force mystérieuse. Son corps laisse apparaître des stigmates. Un film hérétique et provocateur qui remet en cause les fondements de l'Église. Il est servi par une image démoniaque et une bande-son diablement efficace : les enceintes arrière et le caisson de graves renforcent le montage clippé des scènes-chocs. Petit bug maléfique : les sous-titres français s'accompagnent parfois de points blancs sur l'image. Ce DVD s'offre le luxe d'une interactivité haut de gamme. Le menu, soigné, souffre d'un manque de lisibilité dans le choix des différentes rubriques. Direction le premier bonus, qui n'est autre que la lecture du film. Un écran nous propose de choisir entre la fin originale du film et une fin alternative. C'est une première ; traditionnellement, les autres fins ayant été tournées (souvent rejetées lors des projections-tests) ne sont présentées que dans les suppléments des DVD. Celle-ci s'y trouve également accompagnée de cinq scènes absentes de la version finale. Autres bonus : la bande-annonce et un commentaire audio du réalisateur malheureusement en V.O. non sous-titrée. Le clip vidéo de Natalie Imbruglia et un document sous-titré de 25 minutes sur l'histoire de Stigmata : les rites divins complètent le tout. Des explications sur le fond et la forme du film sont fournies dans les dernières minutes.

Le commentaire audio du réalisateur... tout en V.O. !

Photos©Prod.

- Langues : anglais, français, allemand, espagnol.
- Sous-titres : anglais, français, allemand, espagnol, danois, néerlandais, finnois, grec, hongrois, norvégien, polonais, portugais, suédois ; anglais et allemand pour malentendants.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (anglais, français, allemand, espagnol)

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche — interdit aux -16 ans

Genre : Comédie dramatique
Studio : Columbia & Universal Pictures
Éditeur : Gaumont/Columbia
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 2h06
Réalisateur : Steven Soderbergh
Producteurs : Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacey Sher

Acteurs principaux : Julia Roberts, Albert Finney, Aaron Eckhart, Marg Helgenberger, Cherry Jones, Peter Coyote...
Date de sortie du DVD : 8 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : /

Récupérer un lecteur de DVD vidéo, c'est aussi l'occasion de passer tranquillou sa soirée avec la belle Julia... Avec une telle qualité d'image et de son, on s'y croirait.

Erin Brokovich

Par Christophe Séfrin

On découvrira 22 scènes coupées inédites sur le DVD.

Erin Brockovich existe. Elle est là, dans le générique de fin, créditée dans un rôle de serveuse : Erin Brockovich-Ellis... Waitress. Cette apparition de quelques secondes dans un bar face à Julia Roberts n'est pas un clin d'œil innocent. Elle assoit la véracité du film. Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé n'est pas fortuite ! Le scandale d'eau polluée au chrome que mit jadis à jour Erin (la vraie) ne pouvait finir autrement qu'à l'écran. Le film semble en tout point fidèle aux faits dont il s'inspire, et Julia Roberts (plus sexy que dans Pretty Woman, c'est dire !) fait totalement corps avec son personnage de femme seule partant en croisade contre l'injustice, la vraie. Ici, celle qui consiste à fermer les yeux sur l'agonie de ceux que l'on a empoisonnés...
Un triomphe en salle, le film de Soderbergh a de bons arguments pour poursuivre en DVD sa carrière sur la voie du succès. Avec ses dominantes jaunes orangées, la copie proposée est de belle qualité, malgré de très rares drops (petits points blancs à l'écran) et une légère granulation dans quelques scènes sombres. La bande originale que l'on peut écouter seule (cette fonction n'a que peu d'intérêt, puisque laissant de grands silences en reprenant le déroulé du film sans dialogues) bénéficie d'un 5.1 aux graves très amples. Un atout indiscutable... Parmi les bonus offerts par cette édition, 22 scènes coupées au montage (30 mn). D'une durée initiale de 3h15, le film dut être raccourci pour des raisons commerciales évidentes. Soderbergh explique et justifie en voix-off (avec sous-titres) ses coups de ciseaux. On peut aussi visionner ces séquences pourtant précieuses (on retrouve notamment des scènes où Erin finissait par être elle-même contaminée) sans commentaires, en V.O./ST. Un making of de 15 mn donne la parole aux acteurs et à ceux dont ils s'inspirent. On apprend notamment que Soderbergh ne présenta Erin à Julia qu'en milieu de tournage, afin que l'actrice ne « tente pas d'imiter mais réinvente le personnage ».

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)

1.85 — 16/9

Disc 1 Simple face, double couche — Tous publics

ALERTE !

PLUS QUE 60 JOURS* POUR FAIRE SON CHOIX !

3 DVD achetés = 1 DVD OFFERT*

du 4 octobre 2000 au 10 février 2001 sur plus de 150 titres Warner

*Offre valable pour l'achat de 3 DVD portant l'offre entre le 4 octobre 2000 et le 10 février 2001 dans le même magasin. Le DVD offert est à choisir parmi les 10 best-sellers Warner suivants : Wild Wild West, Payback, L'Arme Fatale 4, L'Associé du Diable, Jugé Coupable, Vous Avez un Message, Meurtre Parfait, La Cité des Anges, Chapeau Melon et Bottes de Cuir et L.A. Confidential.

DVD VIDEO

LE FUTUR DE VOTRE COLLECTION COMMENCE AUJOURD'HUI

WARNER HOME VIDEO

Genre : Horreur à perdre la tête
Studio : 20e Century Fox
Éditeur : 20e Century Fox
Distributeur : PFC Vidéo
Date de sortie du film : 1999

Durée du film : 1h41
Réalisateur : Tim Burton
Producteurs : Francis Ford Coppola, Celia D. Costas
Acteurs principaux : Johnny Depp, Christina Ricci, Miranda Richardson, Michael Gambon, Casper Van Dien.
Date de sortie du DVD : 7 novembre 2000
Plus d'infos sur le Net : www.sleepyhollow-lefilm.com

Photos © C. Coute

6 DVD à 139 F !

Une fois le budget de la console dépensé et les premiers jeux achetés, les vivres peuvent manquer pour s'offrir des DVD ! Après les avoir écoulés en kiosque dans la collection Ciné DVD, Métropolitan Vidéo place dans les hypermarchés six films à (très) grand spectacle : *Au revoir, à jamais, Le grand tournoi, Mortal Kombat 1 & 2, Contre-attaque* et *Double Dragon*. Les coups pleuvent mais le porte-monnaie ne rend pas l'âme : 139 F chaque titre ! Dès le 6 décembre.

Et P.A.F. !

S'il est clair que l'intégrale du *Prisonnier*, la série culte avec Patrick MacGoohan, raflera ce mois-ci la mise dans les bacs, le numéro 6 trouvera sur son chemin *The Avengers (Chapeau Melon et Bottes de Cuir)* dont l'intégrale de la cinquième saison a déjà envahi les rayons : 4 coffrets de 2 DVD pour 24 épisodes et un budget global de près de… 1 000 F. La saison 4 arrive le 22 novembre avec 2 premiers coffrets (la suite en janvier). Quant à la pas encore culte, mais déjà cul sitcom *Sex and the City*, dont toutes les filles parlent, elle est, pour l'instant, dispo en Zone 1 (Saison 1), donc pas jouable sur la PS2, mais avec sous-titres français quand même.

De Palma sur le rail

Ça sent la poudre ! La sortie de *Scarface*, le chef-d'œuvre de Brian de Palma avec Al Pacino, n'avait eu de cesse d'être repoussée. Finalement, le film sortira prochainement avec un master tout neuf et anamorphique (compatible 16/9).

Un conte magique et maléfique magistralement mis en scène par le gars Tim Burton. Un grand film avant d'être un grand DVD vidéo.

Sleepy Hollow

Par Christophe Séfrin

La légende du cavalier sans tête

Johnny Depp a la couleur du héros mais il n'est pas le héros car il a encore sa tête.

La troublante Christina Ricci sera-t-elle la perte du héros ?

La vedette du dernier Tim Burton n'est pas Johnny Depp. C'est un cavalier sans tête, venu assouvir sa vengeance en décapitant un à un les habitants de Sleepy Hollow, une petite bourgade à deux jours de calèche de New York. La vedette du DVD de Sleepy Hollow, ce n'est pas le Dolby Digital 5.1 ou le DTS, tous deux proposés sur les pistes anglaise et française du film, l'un et l'autre magistraux dans la finesse et l'ampleur des effets qu'ils restituent. Non, ici, la vedette, c'est le directeur de la photo, Emmanuel Lubezki, parvenu à transcender la vision du réalisateur de ce conte horrifique qui trouve son origine dans l'Amérique rurale de la fin du XVIIIe siècle. Peu de couleurs à l'écran : du noir très noir, des gris denses ou lumineux, avec, en contraste, la blancheur laiteuse des visages et le rouge visqueux des têtes ensanglantées. De quoi perdre la boule ! Le master qui a servi au pressage de ce disque est la perfection incarnée : dans ce jeu d'ombres chinoises et de lumières blafardes où seule rayonne la lame d'un sabre meurtrier, il est impossible de distinguer la moindre imperfection. Et ce conte horrifique, introduit par des menus animés en 3D rappelant ceux du *13e guerrier*, y puise toute l'intensité de sa magie. Pour leur troisième collaboration, après *Edward aux mains d'argent* et *Ed Wood*, Burton et Depp semblent se régaler. Le premier, du charisme et de la capacité à l'auto-dérision de son acteur fétiche. Le second, de l'univers baroque et de l'humour noir d'un réalisateur à l'imagination intarissable.

Les suppléments proposés en marge du film sont décevants. Il y a bien le commentaire sous-titré du réalisateur, plus anecdotique que réellement informatif. Pour ce qui est des modules « Interviews » (11 mn) et « Au-delà de la légende » (30 mn), ce ne sont que des featurettes promotionnelles datant de la sortie cinéma du film. On n'y apprend rien (ou pas grand-chose). Seules les brèves explications quant aux techniques employées pour tourner les scènes avec le cavalier sans tête sont dignes d'intérêt. Mais lorsque l'on sait qu'un acteur portant une cagoule bleue (que l'on fait ensuite disparaître en post-production) est la recette de cette parfaite illusion, on a fait le tour de la question…

- Langue : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS (français, anglais)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

the rider's station
valdisere.com
Office du Tourisme de Val d'Isère
BP 228 | 73155 Val d'Isère cedex | France
Tél. 04 79 06 06 60 | Fax 04 79 06 04 56
e-mail: info@valdisere.com
Val d'Isère

Par Christophe Sefrin

Le top 10 de l'an 2000

Testés, dévorés, digérés, approuvés et jalousement conservés dans un coffre à la rédac, les 10 meilleurs DVD sur les 1 000 titres sortis cette année… ou comment s'offrir ses premiers disques sans se tromper. Une fois votre PlayStation 2 sous le bras, vous pourrez arpenter sans crainte les rayons des magasins spécialisés. Quant aux sorties de fin d'année, il ne vous reste qu'à regarder avec attention les pages précédentes.

Men in Black édition limitée

Film fantastique de Barry Sonnenfeld, avec Will Smith, Tommy Lee Jones… (Gaumont/Columbia). 259 F environ. V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Ce vrai collector proposé dans un écrin noir et argent comporte deux disques. Le premier est réservé au film et ses commentaires audio, le second aux bonus. Et là, ça dépote ! Impossible de tout lister ; gardez seulement à l'esprit la présence d'un atelier de montage génial qui permet, en fonction de prises non-utilisées, de remonter des scènes du film, et celles de deux modules multiangles étourdissants. Pour bien commencer en DVD…

Matrix

Film fantastique des frères Wachowski, avec Keanu Reeves, Laurence Fishburne… (Warner). V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Évidemment, le film se suffit à lui-même : spectacle, émotion, filmage innovant et Néo dans le rétro. Mais lorsque le DVD décide de nous en révéler tous les secrets, on ne s'abstient pas : une fonction interactive du disque appelle parfois en cours de projection un petit lapin blanc à l'écran. Cliquez sur Enter et le making of de la scène visionnée apparaît ! Ajoutez les secrets du « bullet – time », procédé ayant permis de filmer Keanu à 360°, et vous obtenez le best-seller français des DVD.

Dobermann édition Collector

Thriller de Jan Kounen, avec Vincent Cassel, Monica Bellucci… (Universal Pictures Vidéo). V.F. en Dolby Digital 5.1 et DTS

Jan Kounen avait déjà beaucoup fait pour le laserdisc de son chien. Mais là, c'est carrément de la gourmandise ! Deux disques pour le film et ses extras, lesquels s'articulent autour d'un making of de 21 mn, de face-à-face entre certains story-boards et des scènes correspondantes, des répétitions avec Cassel, d'une analyse du travail de la société Maguff sur les effets spéciaux, mais aussi de tous les courts et moyens métrages du réalisateur. Appellation « édition ultime » contrôlée…

Coffret Alien

Films fantastiques de Ridley Scott, James Cameron, David Fincher et Jean-Pierre Jeunet, avec Sigourney Weaver… (PFC Vidéo). V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Quatre boîtiers dans le coffret et cinq disques ! Il y a les films, bien sûr, avec leur petit lot de bandes-annonces, teasers, featurettes (making of promotionnels) et interviews. Et il y a le cinquième disque offert (logé avec *Alien*), pour le document *The Alien Legacy* (67 mn), véritable hymne à la genèse de la saga. Tout le travail préparatoire, notamment du designer suisse H.G. Giger, et la pré-production sont exhumés. Passionnant !

La Momie

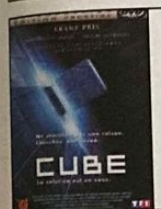
Film d'aventure de Stephen Sommers, avec Brendan Fraser, Rachel Weisz… (Universal/ Gaumont/Columbia). V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Après avoir joué à Tarzan, Brendan Fraser se prend pour Indy dans ce périple (très) mouvementé au cœur de l'Égypte pharaonique. Et là, même Christian Jacq peut s'accrocher ! Le film est une splendeur par sa qualité d'image et de son. Le rythme de la réalisation est magnifiquement rendu par un pressage de très grande qualité. On jouera ensuite les archéologues avec le making of (48 mn), l'analyse des effets spéciaux et le commentaire audio, resté lui en V.O. (la haine !).

Jurassic Park Le Monde Perdu

Films fantastiques de Steven Spielberg, avec Jeff Goldblum, Laura Dern, Julianne Moore… (Universal /Gaumont/Columbia). V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Spielberg s'est longtemps fait désirer en DVD. Cette fois, ça y est, avec deux indispensables à dévorer à pleins crocs. Chaque film est proposé avec son making of (50 mn chacun) et une foule de suppléments comme, sur *Jurassic*, le story-board de la fin originale du film en 54 écrans, ou, sur *Le Monde Perdu*, 223 photos de production et les maquettes des décors… Tonton Steven avait tout conservé au bureau, il nous offre la totale pour nos salons !



Cube

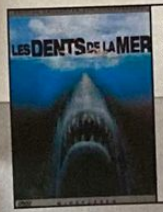
Film fantastique de Vincenzo Natali, avec Nicole deBaer, Nicky Guadagni… (Metropolitan Vidéo). V.F./V.O. en Dolby Digital 2.0 surround

Le film est génial : on a l'impression d'être à l'intérieur d'un Rubik's Cube ! Cette histoire d'hommes et de femmes se réveillant à l'intérieur d'une prison cubique où les cellules coulissent entre elles, sans savoir pourquoi, est stupéfiante de trouvailles ! On en apprend davantage dans les extras du DVD : interview du réalisateur, scènes coupées et commentées, court métrage. À découvrir absolument (si, si, on insiste !) si vous n'étiez pas là lors de la sortie en salle.

Le Projet Blair Witch

Film d'aventure de Daniel Myrick et Edouardo Sanchez, avec Heather Donahue, Joshua Leonard… (Film Office). V.F./V.O. en Dolby Digital 2.0 stéréo

Préparez vos changes… On n'a jamais autant eu la trouille au cinéma depuis Emmanuelle IV, c'est dire ! Ces ados partis dans les bois explorer la crédibilité d'une vieille légende fait aujourd'hui encore trembler. En attendant Blair Witch II, ce DVD fait vraiment son effet, avec, en plus du film, un « vrai-faux » document de 44 mn prenant son origine après la disparition des jeunes et revenant sur leur existence. On y croit dur comme fer et on en redemande…



Les Dents de la Mer

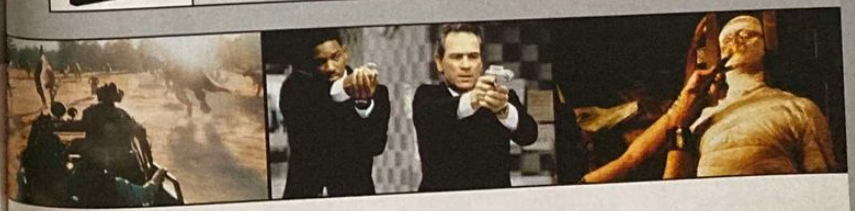
Film d'aventure de Steven Spielberg, avec Roy Scheider, Robert Shaw… (Universal/ Gaumont/Columbia). V.F. en mono. V.O. en Dolby Digital 5.1.

Pour leur 25 ans, les requins de Steven font peau neuve avec un master restauré et un remix en 5.1 plus vrai que nature ! On se rend compte du temps écoulé en regardant les photos d'époque et l'interview du réalisateur présentes dans le fabuleux making of de 50 mn proposé sur le disque. Ce document, véritable appât pour cinéphiles, nous éclaire sur les incroyables conditions d'un tournage entamé non pas sous le signe du poisson, mais celui du poison…

Sixième Sens

Thriller de M. Night Shyamalan, avec Bruce Willis, Haley Joel Osment… (Hollywood Pictures Home Video). V.F./V.O. en Dolby Digital 5.1

Le film est (presque) connu de tous. Premier film U.S. au box-office français 2000, ce face-à-face entre Bruce Willis et un gamin débordant de talent vaut autant pour son suspens et son rebondissement final que pour son interprétation. Son DVD vaut aussi pour ses extras et notamment des scènes coupées au montage qui en disent long sur l'intrigue, une interview du réalisateur, et d'autres surprises de jolie taille…



Petits plaisirs entre amis

C'est fou comme votre console va faire des jaloux ! Prenez date pour les prochaines démos avec notre sélection de nouveautés DVD.

15 novembre
Independence Day (PFC Vidéo)

21 novembre
Le Pont de la Rivière Kwaï, édition spéciale (Gaumont/Columbia)
Spartacus (Universal/Gaumont/Columbia)

22 novembre
L'Enfer du Dimanche (Warner)

23 novembre
Entre Ciel et Terre (Warner)
Citizen Kane, édition collector (Éditions Montparnasse)

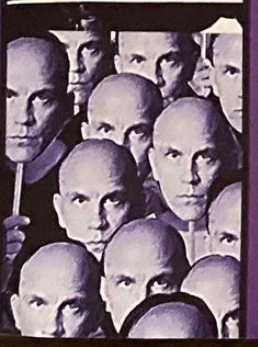
24 novembre
Pokémon, le film (Warner)

5 décembre
Hantise (Universal Vidéo)
Tremors, édition collector (Universal/Gaumont/Columbia)
Fantasia (Walt Disney)
Fantasia 2000 (Walt Disney)
Révélations (Buena Vista)

6 décembre
La Ligne Verte (Warner)
Un Crime dans la Tête (PFC Vidéo)
American Beauty (Universal Vidéo)
Le Tombeau des Lucioles (Arte Vidéo)
Bad Boys (Gaumont/Columbia)

7 décembre
Event Horizon (Paramount)
Le Saint (Paramount)

8 décembre
La Guerre de Lodos (Kazé Animation)



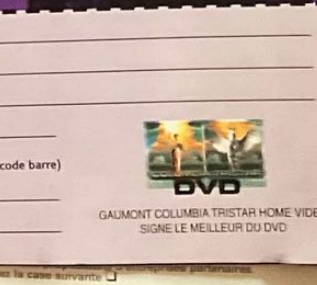
Y'a pas que les eux dans la vie. Y'a les VD aussi.

PLUS FORT QUE LE FILM : LE DVD

PlayStation 2 Magazine t COLUMBIA TRISTAR DVD

vous offrent n DVD*

pour vous souhaiter la bien venue dans l'univers de la PS2.



* Pour l'achat de 2 DVD parmi les titres suivants : *Les Dents de la Mer, Une ie Volée, Bone Collector, Jumanji, Jeanne d'Arc, Jurassic Park, Le Monde Perdu, Zorro, La Momie, Stuart ttle, MIB, Dans la Peau de John Malkovich,* choisissez 1 DVD (dans cette même sélection), qui vous era offert.
Il suffit pour cela de renvoyer le coupon ci-joint dûment rempli ainsi que preuves d'achat (ticket de caisse avec achats entourés et code barre) à :

Playstation Magazine - Service Promotion - 149, rue Anatole France - 92534 levallois-Perret Cedex.

Vous recevrez votre DVD dans un délai de 5 semaines environ.
(Offre limitée à 1 DVD par foyer et valable jusqu'au 31 janvier 2001, le cachet de la poste faisant foi).

Nom _____ Prénom _____

Date de naissance _____ Téléphone _____

Adresse _____

E-mail _____

J'achète les 2 DVD et je joins les preuves d'achat (ticket de caisse et code barre)

1 • _____ 2 • _____

Le DVD de mon choix • _____

DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

On reprend son souffle, on respire posément ! Voilà, une idée, un regard différent sur le monde du jeu vidéo. Cette rubrique est aussi la vôtre, alors connectez-vous et faites nous part de votre façon de voir les choses.

Sondage express

1/ L'originalité conditionne-elle l'achat d'un jeu ?
Oui Non

2/ Condamnez-vous le manque d'idées des premiers jeux PS2 ?
Oui Non

3/ Les éditeurs devraient-ils prendre plus de risques ?
Oui Non

Envoyez vos réponses à siensen@hfp.fr et découvrez les grandes tendances des joueurs !

Réagissez

Vous aussi commentez les politiques, sportifs, professionnels du jeu vidéo. Envoyez vos réflexions à siensen@hfp.fr Nous relancerons alors le débat en faisant intervenir directement éditeurs, développeurs ou... journalistes.

L'originalité à tout prix

Par Jean-François Morisse

Um Jammer Lammy. Un jeu original qui n'a en définitive séduit... personne !

On pourrait être surpris de ne pas trouver plus d'idées accompagnant la PS2. Une nouvelle technologie, potentiellement révolutionnaire devrait apporter avec elle son lot d'innovations en termes de jeux. Que trouvera-t-on pour la sortie de la machine : Rayman Revolution, ultime conversion du nouveau Rayman de Michel Ancel, Tekken Tag Tournament ou comment faire du neuf avec de l'ancien, Ridge Racer V qui pousse le vice à proposer un circuit du premier Ridge ou encore un énième FIFA ou un Time Splitters, Quake-like trop classique de son état. Même SSX, qui se hisse pourtant au palmarès des jeux d'exception ne reste après tout qu'un jeu de glisse comme on en voit depuis des années. Alors bien sûr on nous rétorquera que Fantavision, inénarrable simulation de feux d'artifice a le mérite, sans être véritablement compris, d'être foncièrement original. Mais l'originalité ne fait pas tout. S'il s'agissait simplement de se distinguer dans le fond, nous pourrions nous fendre de la première simulation de carotte (le concept dépasse tout ce qui se fait dans l'original). Voilà un titre qui serait unique, mais pas forcément passionnant. Quoique... L'originalité ne conditionne pas la qualité d'un titre, elle permet de le distinguer des autres productions et, dans le meilleur des cas, d'insuffler une nouvelle dynamique à toute l'industrie. L'arrivée d'un Doom, puis d'un Quake a su créer un genre, tout comme ont pu le faire les Tomb Raider ou Resident Evil. Des titres de ce calibre, on en comptera un tous les deux ans...

Le piège de l'originalité

L'originalité est une fausse bonne idée pour l'éditeur qui souhaite proposer un jeu. Prendre le risque de faire original, surtout au lancement d'une machine (parc installé relativement faible, 100 000 PS2 en France à la fin décembre contre plus de 4 millions de PSone par exemple), c'est se couper de la plus grande partie du public et des acheteurs. Personne ne réalisant des jeux pour perdre de l'argent, le pari n'est pas audacieux mais stupide. L'attitude des joueurs motive cette politique : les titres vraiment originaux ne trouvent pas de public. Des jeux PSone comme Um Jammer Lammy ou Front Mission se seront vendus à moins de 15 000 exemplaires... Une misère qui n'incite pas les sociétés à prendre des risques. À contrario, exploiter un filon populaire comme les courses automobiles devient tout de suite plus rentable. Bref, inutile de faire original, puisque ça n'intéresse personne... Reste que l'originalité trouve sa place dans la formule magique (celle qui a fait le succès d'un Metal Gear Solid) qui compose les meilleures productions vidéoludiques. Les 25 dernières années de jeux vidéo regorgent d'exemples. On comprendra que l'originalité ne soit pas au rendez-vous pour le lancement de la PS2. On pourra être déçu, mais ce n'est pas prendre le phénomène du jeu vidéo pour ce qu'il est désormais : une industrie qui se doit d'être rentable pour durer.

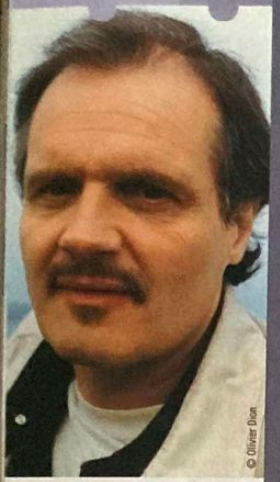
Faut-il souhaiter l'originalité à tout prix ? Oui et non. Oui, parce que les idées nouvelles sont bénéfiques à cette industrie artistique (y a-t-il un paradoxe ?) dans son ensemble. Non, parce que l'originalité n'est pas forcément économiquement viable et que le jeu vidéo reste, au-delà de son statut de création artistique, un bien de consommation. On pardonnera donc aux premiers titres leur manque d'audace dans le fond, pour profiter de ceux d'entre eux néanmoins excellents, du moins dans la forme.

Quake a réussi à créer une gamme à part. Depuis le Quake-like a connu de multiples illustrations et déclinaisons... toujours originales.

FIFA, un titre qui ne surprend pas par son originalité mais par sa réalisation.

Europe 2
SIMPLY THE BEST

PARIS 103.5 - MARSEILLE 102.3 - LILLE 92 - LYON 100.3 - NANCY 96.1 - STRASBOURG 89.5
RENNES 102 - LE MANS 103.5 - ANGERS 94.8 - SAINT-ETIENNE 97.8 - TOULON 95.8 - MONTPELLIER 95.8
RETROUVEZ TOUTES LES FREQUENCES SUR LE 08 36 68 54 32 (2,23 F/MN) ET SUR INTERNET WWW.EUROPE2.FR


© Olivier Dion

Auteur français populaire pour ses nombreux romans de science-fiction (*Wang*, *Les Guerriers du Silence*...), Pierre Bordage s'est récemment essayé à l'adaptation romancée d'un jeu vidéo. Paru aux éditions J'ai Lu, *Atlantis* transforme ainsi le titre de Cryo pour PSone et PC en une histoire plus riche qui stimule l'imagination. L'occasion peut-être pour vous de trouver l'inspiration et d'écrire ainsi le roman de votre aventure.

Par Cécile Lando

« Le jeu vidéo est quelque chose de dangereux pour moi. »

Du jeu vidéo au roman...

Play2Mag : Pourquoi partir d'un jeu vidéo pour écrire ?

Pierre Bordage : La raison en est très simple : on me l'a proposé. Le projet m'a intéressé parce qu'une « novellisation » (je n'aime pas trop ce mot) d'un jeu n'a jamais été réalisée en France. Alors, j'ai voulu voir si j'en étais capable. Et puis, il s'agissait d'une création d'univers, comprenant le jeu vidéo, le CD de musique et le livre.

Comment travaille un romancier avec un éditeur ?

J'ai discuté pas mal avec Johan Robson, le scénariste du jeu pour savoir ce qu'il avait vraiment voulu mettre dans ce projet, nonobstant les contraintes techniques. Il m'est très vite apparu évident que je devais m'installer dans ses non-dits, dans ses frustrations. Ne surtout pas raconter la même histoire, parce que cela n'aurait eu aucun intérêt.

Peut-on vraiment s'inspirer d'un jeu pour écrire un roman ?

Je n'ai pas souvenir de jeux qui m'aient directement inspiré. Mais ceci doit être nuancé, car nous vivons dans un magma d'images qui imprègnent en permanence la rétine, et qui, donc, agissent sur le cerveau et peuvent avoir une influence inconsciente réelle sur l'imaginaire et l'esthétique de l'écrivain. Le problème est que ces influences sont très diverses et que je ne peux que rarement en retracer la genèse.

Comment s'approprie-t-on l'univers d'un autre ?

En le visualisant, en essayant de le ressentir, de s'en imprégner. Il y a une émotion esthétique entre l'univers déjà créé et son locataire. Comment est-ce que je me sens dans cette maison qui n'est pas la mienne ? Qu'est-ce qu'elle m'évoque, me suggère ? À quelle émotion me renvoie-t-elle ? Qu'est-ce qu'elle me donne envie de faire ?

Êtes-vous un joueur ? Avez-vous joué à Atlantis ?

Je suis d'un naturel joueur, mais j'ai très peu joué sur Atlantis, et uniquement dans le but de découvrir les décors. La raison, toute simple, est que je n'en avais absolument pas le temps. Sinon, le meilleur souvenir que je garde d'un jeu, c'est celui de... Tortues Ninja ! J'avais acheté une console à mes enfants, le jeu était livré avec, j'ai joué avec eux pour comprendre comment ce genre de truc fonctionnait. Je me suis laissé prendre, et je n'ai eu de cesse avant que mes enfants et moi soyons arrivés à la fin du jeu. Le jeu vidéo est quelque chose de dangereux pour moi. Il me suffit de constater le temps qu'y passent mes enfants...

Que valent les scénarios de jeux vidéo ?

Si j'en crois les jeux auxquels jouent mes enfants, je leur reprocherais un certain « conformisme ». Le même, d'ailleurs, que dans une certaine littérature de S-F. Qu'un jeu de baston fasse un carton au box-office, et la plupart des sociétés éditrices de jeux vont proposer un produit similaire. Il me semble pourtant que des jeux comme Myst et Altantis ont démontré qu'on pouvait apporter quelque chose de différent.

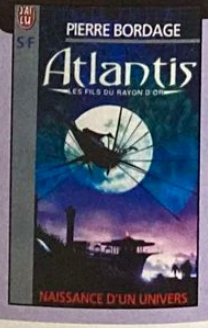
Fiche technique

Né en 1955 en Vendée, Pierre Bordage quitte son pays natal pour de longs voyages en Orient qui ne cesseront d'imprégner son imaginaire. Dès 1975, il se consacre à l'écriture. Il se distingue très vite avec sa première trilogie. *Les Guerriers du Silence*, dont le premier volet reçoit en 1994 le Grand Prix de l'Imaginaire. En 1997, le prix Tour Eiffel lui revient pour la série *Wang*. C'est en août 2000 qu'est publié *Atlantis*, adapté du jeu vidéo du même titre.

Connu par et récompensé pour ses 2 series *Les guerriers du Silence* et *Wang*, Pierre Bordage représente l'un de nos plus grands auteurs de SF.

Atlantis

La novellisation du jeu vidéo de Cryo s'appuie sur l'univers du titre ludique, mais l'histoire du roman précède celle du jeu vidéo. En effet, Tcholko le guerrier tunguz appartenant aux tribus barbares, rencontre une jeune femme Arthea qui l'entraîne loin des steppes pour lui faire découvrir un monde légendaire et lointain : Atlantis. Très vite, Tcholko l'étranger se voit en charge de sauver le peuple d'Atlantis, dont les pouvoirs sont convoités et par là même en danger.



CINE : TENDRES POULETS

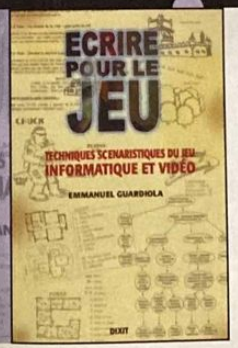
Premier long métrage des studios anglais Aardman, célèbres pour *Wallace et Gromit*, le très attendu *Chicken Run* ne décevra pas les amateurs de pâte à modeler animée et devrait même rallier un nouveau public.

Pour passer du court métrage au long, ils s'y sont mis à deux, soit Peter Lord (réalisateur du clip de Nina Simone My baby just cares for me) et Nick Park, le papa de *Wallace et Gromit*. Ce dernier a eu l'idée du film en dessinant un poulet creusant le sol avec une cuillère, comme s'il voulait s'échapper d'une prison. C'est de cette façon que débute *Chicken Run*, l'histoire d'une bande de poules déterminées à s'évader d'un poulailler appartenant à la terrible Mme Tweedy. Pour ce faire, elles décident de prendre la voie des airs, oubliant qu'une poule qui vole, c'est comme une pierre qui flotte... La trame est sensiblement la même que celle de *La Grande Évasion*, Steve Mac Queen ayant les traits de Ginger, une poulette intrépide ! Fidèle à l'esprit parodique maison, Chicken Run détourne les séquences classiques des films de guerre avec un sens de la dérision qui ne sent pas le pâté : les poules en rangs serrés sont inspectées militairement, le coq anglais et le coq américain se bouffent le bec, les entraînements ont des airs de parcours du combattant... Chaque plan est conçu pour avoir une efficacité, dramatique ou comique, immédiate, ce qui est le signe de vrais grands cinéastes. Lord et Park le sont incontestablement. À noter l'arrivée de ce titre sur PSone chez Eidos, pour les adeptes du jeu vidéo.

Par Christophe Narbonne

Comédie bonne pâte réalisée par Peter Lord et Nick Park. États-Unis. Avec les voix de Mel Gibson/Gérard Depardieu (Rocky), Julia Sawalha/Valérie Lemercier (Ginger), Miranda Richardson/Béatrice Agenin (Mme Tweedy)... Scénario : Karey Kirkpatrick. Photo : Dave Alex Riddett. Musique : John Powell. Prod. : Jake Eberts, Jeffrey Katzenberg, Michael Rose. Distr. : Pathé Distribution. 1h25.

Pour les yeux



Comme tout travail d'écriture, l'élaboration d'un scénario de jeu vidéo obéit à des impératifs et des règles. Emmanuel Guardiola se propose ici de nous exposer les règles incontournables d'un scénario. Véritable outil de travail, **Écrire pour le jeu** se divise en deux parties distinctes. Dès le début, il s'agit de reconnaître que tout scénario de ciné, de roman et autres supports imaginables, nécessite une trame dramatique (un événement doit survenir dans un cadre prédéfini, qui sera déclencheur de changements)... La difficulté de cette élaboration réside dans la transcription par écrit de ce qui sera visuel et interactif. Dans une seconde partie, l'auteur reprend chacune de ces indications, les approfondit et les illustre d'exemples en se basant sur le jeu Devil Inside (sorti sur PC). Bref, si vous ne savez plus par quel bout commencer pour réaliser votre jeu vidéo, ce livre pourra vous donner quelques indices. Sans être une bible incontournable, il pourra toutefois vous aiguiller. Non seulement, il va falloir savoir programmer mais en plus, il faudra aussi lire... j'aurais su...

Par Cécile Lando

***Donjons et dragons* sort le 27 décembre.** Premier film de Courtney Solomon, il réunit une distribution inattendue, avec Jeremy Irons dans le rôle du méchant Profion, Thora Birch en princesse (elle se faisait mater par son voisin dans *American Beauty*) et Marlon Wayans, le fumeur de pétards black de *Scary Movie*, en voleur. Pour le pire ou le meilleur.

C'est finalement le mauvais Paul Anderson (*Mortal Kombat*), et non George Romero dont le scénario a été rejeté, qui réalisera l'adaptation de Resident Evil, produite par Joel Silver (*L'arme fatale*, *Matrix*). Pour l'instant, le casting n'est pas arrêté. Les fans ont peur.

Vous n'aviez rien prévu les 8, 9, et 10 décembre, de plus votre cerveau vous laisse l'impression d'être une figue séchée, c'est pourquoi l'Espace Champerret se propose de vous recevoir (moyennant la modique somme de 30 frs/1 jr ou 80 frs/3 jrs) et de raviver votre imagination. Pour ce faire, le Salon ISC de l'Imaginaire abordera vos thèmes de prédilection : les jeux vidéo, la B.D. avec une spéciale dédicace, et la culture japonaise. Si votre imagination soudainement ravivée ne vous porte pas ailleurs, vous pourrez voir les partenaires du salon récompenser le jeu de l'année et se congratuler entre eux le 9 déc. Sur le Net : www.imaginaireisc.com

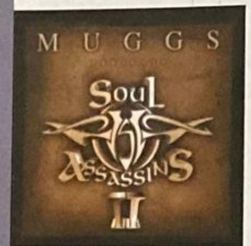
Brèves musiques

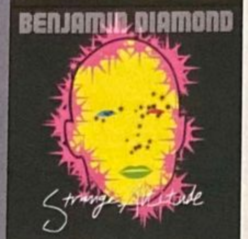
Chocolate Starfish and the hot dog flavored water **- limp bizkit**
Polydor
Le groupe de rock hardcore/fusion/neo-metal/inclassable, à l'origine de la musique du film *Mission Impossible* II, sort un album digne de son image : puissant et pêchu, bref, fidèle au limp bizkit que les fans

Bowie at the beeb **– Bowie**
Emi
Les amoureux de David seront heureux d'apprendre la sortie d'une nouvelle compilation des chansons de leur idole. Les trois CD (pour la version limitée, deux pour la version normale) reprennent les sessions

Zik

Par Stéphane Hébert





Strange Attitude - Benjamin Diamond
Epic

Premier album solo pour Benjamin Diamond (membre prédominant de Stardust), et première réussite. Cet album de pop électronique à tendance house/funky/ bigarrée est un vrai plaisir à écouter. La voix est immédiatement reconnaissable (on se souviendra de *Music sounds better with You*, le single qui a révélé l'artiste au grand public), le son est fin et aérien, les titres variés. On appréciera plus particulièrement le côté rétro de *Joyride*, la reprise de *The Rain* d'Oran « Juice » Jones, ou encore *Little Care*, sûrement le titre le plus fort de l'opus.

Tempovision - Etienne de Crecy
V2

A l'instar de Benjamin Diamond, *Tempovision* est le premier album solo d'Etienne de Crecy, qui nous prouve ici toute sa maîtrise des compositions électro-house à la sauce Gopher. Mélange de dub, d'ambiance sonore aux harmonies complexes et sans complexes, de funk, de jazz old-school, le tout enveloppé dans un joli paquet de french-touch, le résultat se pose là. Tempovision une galette qui mérite l'acquisition, que l'on soit amateur de cartons dance-flooriens ou de compos moins accessibles.

Dj Muggs presents soul assassins Chapter 2 - Dj Muggs
Virgin

« Je veux faire un disque qui me rappelle le temps où on descendait à la cave pour faire des beats avec des lumières tamisées et de la fumée partout. Et c'est à ça que ressemble ce disque. Un disque sombre et enfumé. » Tels sont les mots de Dj Muggs (à qui nous devons, entre autres, *Cypress Hill*) pour qualifier ce second soul assassins. En fait, tout est dit, et il ne reste plus qu'à ajouter que de nombreux invités sont issus de l'underground de New-York et de Los Angeles : Gza, the Dogg Pound, G. Rap, Goodie Mob, Xzibit… Un excellent album de hip-hop.

Les Technopères, tome 3 : Planète Games

Par Le Pixx

Scénariste : Jodorowsky
Dessins : Janjetov
Couleurs : Beltran
Éditeur : Les Humanoïdes Associés
Prix : 79 F

Histoire de nous rappeler que les mondes de la B.D. et du jeu vidéo ne sont pas si éloignés que ça, Janjetov et Jodorowsky nous remettent le couvert des *Technopères* pour un troisième tome. Pour ceux à qui cela ne dit rien, il s'agit là de la science-fiction d'anticipation qui parle de ce que pourrait être l'avenir du jeu vidéo dans tout l'univers (rien que ça), lorsque celui-ci aura des dimensions galactiques. Pour le scénario, Jodorowsky retape dans sa bible conçue autour de L'*Incal*, et nous refait partir dans les nombreuses intrigues et tensions familiales dont il a le secret, et qu'il exploite avec succès depuis près de vingt ans (*La Caste des Metas Barons* chez le même éditeur en est un exemple criant). C'est donc à travers tout un délire technologique qui va au-delà de ce qu'on pourrait imaginer que les questions fondamentales liant l'homme à la machine, et la société au jeu, sont posées. En attendant, on y retrouve quelques problèmes existant dans l'industrie du jeu comme celui des décisions prises plus souvent par des comptables que par les créateurs, ou encore les jeux pré-testés par un public plus proche du mouton que de l'humain.
Côté dessin, le fait est que Janjetov nous fait toujours des planches soigneusement découpées, et exploite avec brio un graphisme Heavy Metal digne des meilleurs moments de la B.D. des années 80. La colorisation via palette graphique de Beltran ne fait qu'arranger le tout.

Le dessin de Janjetov restitue fidèlement tout un esprit d'anticipation.

Comme dans tout scénario de Jodorowsky, il y a une grande part de spiritualité.

Stop Down

Afin de faciliter la création de votre start-up, voici un Business plan à remplir et à découper suivant les pointillés :

Cher investisseur,
Je suis sur le point de lancer ma start-up _____ sur le NASDAQ et je fais appel à vous pour financer mon introduction qui se fera dans _____ jours. De grandes banques comme le Crédit National de Dimpierre-sur-Mer ou la Banque Mutuelle d'Orgelet m'ont déjà fait confiance. Mon équipe, entièrement composée de winners, travaille d'arrache-pied au développement de notre portail communautaire pour les _____ ainsi que sa passerelle WAP.
En l'attente de vos millions, veuillez agréer messieurs l'assurance de mes sentiments respectueux.

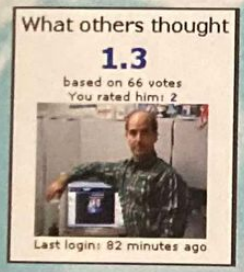
http://www.vakooler.com/
http://www.kasskooye.net/

Macumba Discothèque

O.K. c'est vrai, avec les filles, j'assure grave. Pourquoi fermer les yeux sur une évidence ? D'ailleurs, les chiffres parlent d'eux-mêmes : en seulement 6 mois, j'ai levé plus de 3 tonnes de gonzesses, récupéré 56 slips brésiliens, 16 soutiens-gorge, 4 herpès et 1 blennorragie.
Mes techniques de drague sont toutes copyrightées... La technique du sous-marin, celle du boulet collant, celle de « l'ami qui vous veut du bien » ou encore la perfide technique « du paquet de chips ».
Si tu veux des conseils de drague, tu peux toujours me mailer à chacal@club-internet.fr Précise bien ton sexe, ton âge et tes mensurations. Je te kiss bébé.
http://www.ledragueur.com/

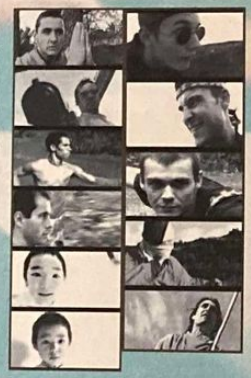
T'es beau mon fils !

Depuis que je suis tout petit, ma mère m'a toujours dit que j'étais le plus beau sur Terre, et ma mère c'est pas une menteuse... Alors je comprends pas trop pourquoi sur le site « Am I hot or not ? », je me retrouve avec la note de 1.3/10. Alors si c'est une blague c'est pas drôle, en plus vous allez faire de la peine à ma mère...
http://www.amihotornot.com



Hong-Kong Star

Bon les gars, je vais pas vous mentir : pour le budget de « Nuoc Nam 2 le fils du dragon », on est plutôt ric-rac. Notre principal investisseur, le restau « La Gondole de Saïgon », nous a lâchés au dernier moment, alors je vous préviens, on va serrer le budget au maximum. Van Damme, on peut plus se l'offrir, alors je propose qu'on le remplace par ma femme... hein Nicole ? Oui t'es enceinte, le médecin a dit « pas de sport » mais il a rien dit pour les cascades. On va tout de suite commencer... Bon c'est parti ! Nicole, tu te mets tout près de la fenêtre et tu fais le kata du singe vigoureux. Toi Paul, tu la pousses et elle tombe. Une seule prise, hein ? Assurez j'ai presque pas de pellicule.
http://www.kungfou.com



Bientôt en ligne

Langocha est le premier site d'énigmes en ligne... Vos paupières sont lourdes... Chaque semaine... **Vous n'entendez plus que ma voix rien que ma voix**... vous devrez résoudre une nouvelle énigme... **Je vais compter jusqu'à trois**... trouver la réponse à la photo mystère... **Un... tu vas lancer ta connexion Internet**... télécharger des vidéos débiles... **Deux...tu vas ouvrir ton Browser et rentrer l'adresse www.langocha.com**... Autant de bonnes raisons d'aller y faire un tour **Trois... tu vas cliquer 100 fois sur le bouton Rafraîchir et sur les bannières de pub**... En tout cas, moi, j'ai déjà ouvert mon browser et je suis en train de taper sur mon bouton Rafraîchir comme un fou... **Fais la poule**... Cot Cot Cot... **Mange des clous... Fais la chaise...**
http://www.langocha.com

Ce mois-ci, c'est Damien,

avant-centre de l'équipe minime de foot de Saint-Julien-les-Metz qui a l'honneur d'être publié : « Est-il vrai que sur Internet, on peut trouver des codes pour faire fonctionner les jeux de la PlayStation 2 sur sa vieille PlayStation ? » Bien sûr Damien, d'ailleurs voici le fameux code : mettre le volume de la télé au maximum, puis avec la manette 2, faire Haut – Haut – Gauche – Droite – Rond – Croix – L1 + L2 – Diez – Rond – Gauche – Bas, et là, ta porte d'entrée va sonner.

Par gana@joystick.fr

Sensations à la Chaîne

(*) Christophe C. 24 ans, Production MCM

LE GRINCH VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOËL SUR MCM

A l'occasion de la sortie du film "Le Grinch" le 6 décembre, Vérane reçoit Jim Carrey le samedi 2 décembre à 16h30.
Rediffusions : dimanche 3 décembre à 11h30 - vendredi 8 décembre à 22h00.

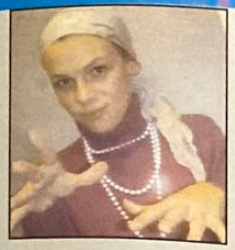
mcm
www.mcm.net

MCM disponible sur france telecom cable (08 36 67 60 60 - 1,48 F/mn) - www.francetelecomcable.fr

Semaine du 27 novembre au 3 décembre

horoscope

astralement vôtre



Bélier
21 mars au 20 avril

Vous rêvez de tomber les filles comme **Georges Clooney** mais : a) vous êtes moche ; b) eh non, vos poignées d'amour ne sont pas du tout sexy mais **juste un réservoir à cellulite**. Branchez-vous sur Dance Dance Revolution (Konami) pour vous tonifier un peu. **L'hiver** n'en sera que plus court.

Taureau
20 avril au 21 mai

Votre nature têtue vous joue des tours et c'est un mois chargé en complications qui vous attend si vous continuez comme ça. Il vous faut absolument trouver une discipline zen pour recharger vos batteries, par exemple une petite simulation de pêche comme Real Fishing, tranquille au bord de l'eau. Voilà, ça **va déjà mieux.**

Gémeaux
21 mai au 21 juin

C'est une période de transition qui débute avec quelques **bouleversements** dans l'air. Fini les MicroMachines, vous passez aux choses sérieuses avec ce bon vieux Colin McRae qui vous initie aux joies du rallye. **Attention, le port** répété du casque peut conduire à une certaine surdité. Évitez de dormir avec.

Cancer
21 juin au 22 juillet

Le passage de Mercure le mois dernier a laissé des traces. Après vous être enrichi en bossant comme un malade, vous cherchez à **développer** votre vie sociale. Le moyen le plus rapide est de se procurer un jeu du style Worms Armaggedon pour nouer un contact. Rien de telle qu'**une bonne partie de rigolade** à plusieurs.

Lion
22 juillet au 23 août

Arrêtez un peu de vous pavaner comme ça, vous commencez à user vos miroirs ! Ce mois-ci, votre narcissisme atteint des sommets. Ce n'est pas parce que vous battez tout le monde à Tekken Tag qu'il faut **traiter vos proches** comme des esclaves. Quoique… votre chambre a bien besoin d'un grand nettoyage !

Vierge
23 août au 23 sept.

Votre imagination vous joue des tours. À force de vivre dans votre monde irréel, vous **confondez votre** jeune boulangère avec Lara Croft et vous vous obstinez à appeler votre petit frère Rayman. Débranchez votre console pendant au moins trois heures et changez vos lunettes, c'est Bernadette votre **boulangère** et Raymond votre frère.

Balance
23 sept. au 23 oct.

Le climat hivernal ne **vous** réussit pas. Vous errez telle une âme en peine, tant et si bien que vous oubliez de prendre l'air. Il est temps de sortir de votre tanière, car votre teint devient aussi verdâtre que celui d'un zombi. Si ça continue, il ne vous restera plus qu'à postuler pour **figurer dans le prochain Resident Evil.**

Scorpion
23 oct. au 22 nov.

Beaucoup d'imprévus en perspective. Vous **vous laissez** porter par le vent au lieu de prendre les bonnes décisions. Il faut remettre de l'ordre dans vos idées en appliquant une stratégie adaptée. Un petit RPG serait **de bon aloi** pour calmer vos esprits, pourquoi pas avec Final Fantasy 9, **en attendant** les futurs FF10 et FF11.

Sagittaire
22 nov. au 21 déc.

Ça devait arriver. À force de vous identifier à Solid Snake en terrorisant les petites **vieilles** de votre quartier et en hurlant « target acquired » à chaque visite du facteur, les flics vous ont confondu avec un fou échappé de l'asile. Il paraît que la SWAT Team de Los Angeles **cherche de nouvelles recrues.** C'est le moment ou jamais !

Capricorne
21 déc. au 20 janvier

Votre paresse atteint des sommets. Sortez de **votre lit** et partez à la découverte du monde. Ce n'est pas en restant scotché 72 heures sur votre console que vous vous ferez de nouvelles relations. Commencer par prendre rendez-vous chez le coiffeur, avant de **vous inscrire dans un club** de gym. Il paraît que les profs ressemblent à la sculpturale Anna de Tekken.

Verseau
20 janvier au 19 février

Vous croyez encore au grand amour. Pourtant, c'est comme **les trèfles** à quatre feuilles, on en voit rarement. Quant au travail, monter une start-up **était une bonne idée,** sauf lorsque l'on se retrouve tout seul pour faire le boulot de quatre personnes. Une cure de vitamines B6 avec du magnésium devrait faire l'affaire.

Poissons
19 février au 21 mars

Amour : **depuis que les filles** vous surnomment Elephant Man, vous avez compris que Tchernobyl n'était pas la destination appropriée pour vos dernières vacances. Votre cas préoccupe la médecine. Vous voyez qu'on s'intéresse à vous ! Et puis, avec ce troisième bras qui **pousse sous votre bras** droit, vous pourrez réaliser des combos ravageuses à Street Fighter.

Dans le louable souci de satisfaire ses lecteurs (et lectrices), Play2Mag vous fera découvrir ce qui se fait de mieux… ailleurs, mais à notre façon. Ainsi, il paraît que tout le monde suit de façon attentive les horoscopes. Votre destin se trouve dans les astres et nous l'avons vu ! Quand il s'agit de faire plaisir…

★ En vedette

Définitivement le mois le plus mauvais de l'année pour nos douze signes zodiacaux. Cependant, l'avenir sera meilleur, les jeux aussi. Vous pourriez tous être les futures vedettes, un petit effort.

★ Attention

Uranus accentue le vent d'excitation qui tend à s'installer, déstabilisant les Gémeaux et Lion joueurs de Ridge Racer. Grand miracle, les Poissons frétillent, évitez les factures avec Reel Fishing.

★ Bon anniversaire

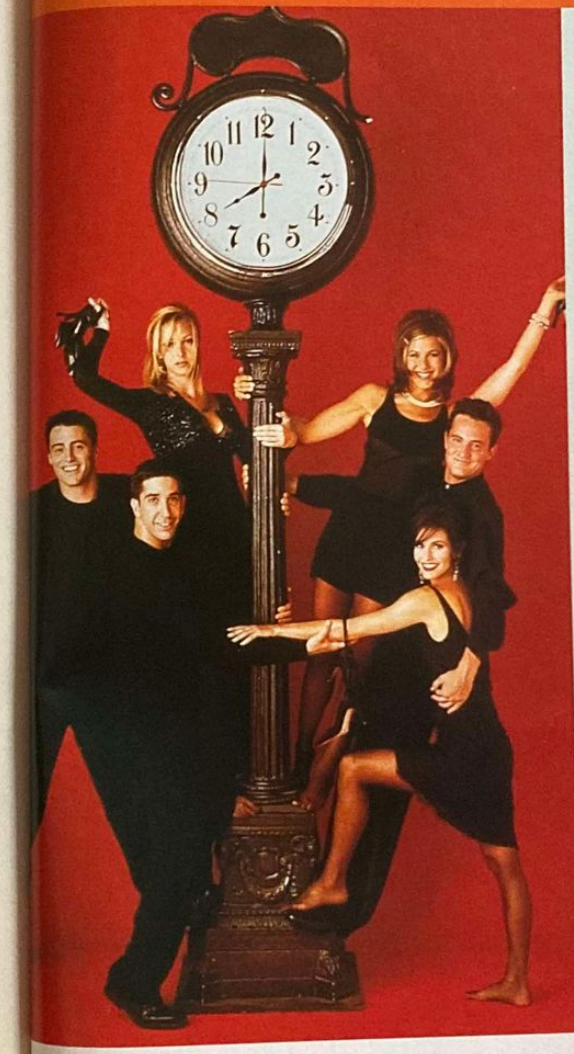
Ami Sagittaire, né en fin de semaine, vous vivrez d'intenses moments amoureux si vous laissez de côté Kessen et SSX. Pour cette nouvelle semaine, sortez, réagissez, des changements radicaux surviendront.

Votre horoscope quotidien au :
0 833 42 12 ou 36 15
KNITKIEWYCZ

Nouveau, découvrez votre astro de joueur invétéré au :
0 832 41 11
et votre climat gagnant jusqu'en 2672

Sur Internet :
www.horoscopeplay2mag.com

AB1
COOL TV



une chaîne AB GROUPE

DISPONIBLE SUR CANALSATELLITE LE MEILLEUR DU NUMERIQUE TPS ET SUR LE CÂBLE

www.ab1tv.com

Quelle est la différence entre un DVD vidéo zone 1 et zone 2 ?

Les disques DVD vidéo (Digital Versatile Disc) comportent un verrouillage qui restreint leur lecture en fonction du secteur géographique. Les titres trouvés en magasin se destinent généralement aux zones 1 ou 2. La zone 1 correspond au continent nord-américain, tandis que la zone 2 est le verrouillage japonais, français et européen d'une manière générale. De plus, les différences de systèmes (PAL – SECAM - NTSC) existent toujours. Par exemple, vous ne pourrez lire un DVD vidéo japonais zone 2 NTSC qu'à certaines conditions : votre lecteur de DVD et votre téléviseur devront supporter le système NTSC (en plus du système PAL correspondant à la France). En outre, les titres zone 1 ne comportent pas systématiquement de piste audio en français (de même pour certains zone 2 anglais comme Titanic, qui propose tout de même une douzaine de langues mais pas le français !). Quant à la PlayStation 2, celle-ci ne lit donc que les disques zone 2 Pal. Pas la peine donc de chercher du côté de l'import : vous ne pourrez (dans l'immédiat en tout cas) pas faire tourner ces films. Cela dit, chaque mois, des dizaines de films arrivent en zone 2 Pal. Il n'y aura donc que l'embarras du choix, et donc pas de panique.

Par Xavier Brun

Zone 1 Zone 2

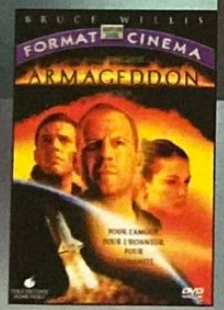
Les jaquettes des films DVD diffèrent selon leur zone.

Zone 1 Zone 2

Parfois, distinguer un DVD zone 1 d'un zone 2 est peu aisé, mais un globe terrestre est représenté avec le n° de zone.

Les 6 zones découpant l'ensemble du globe :

1- Canada, États-Unis et territoires rattachés
2- Japon, Europe, Afrique du Sud, Moyen-Orient (incluant l'Egypte)
3- Asie du Sud-Est, Est de l'Asie (incluant Hong-Kong)
4- Australie, Nouvelle-Zélande, Île du Pacifique, Amérique Centrale, Mexico, Amérique du Sud, Caraïbes
5- Ancienne Union Soviétique, Inde, Afrique (et Corée du Nord, Mongolie)
6- Chine



La PS2 peut lire tous les types de DVD sans exception, alors ne vous privez pas de la fin d'Armageddon.

DVD monocouche ? Double couche ?

Bonjour messieurs, mesdames, les rédacteurs de PlayStation Magazine, Je suis le papa d'un garçon de 13 ans, Kévin, très désireux de réserver sa PlayStation 2. Seulement voilà, c'est de nouveau un investissement important. Aussi, si l'on joint l'agréable à l'agréable, la possibilité de lire les DVD n'est pas à négliger, surtout quand on ne possède pas de lecteur de salon. Mais, est-il vrai que la PS2 ne permet pas de voir la fin de certains films comme Armageddon, par exemple ? La PS2 ne permet-elle de lire que les DVD « monocouches » ? Cette question me fait hésiter, aussi merci de m'aider à prendre une décision. Sincères salutations.
Denis Lezach

Si la PlayStation 2 ne lisait que les DVD monocouches, elle pourrait dire adieu à la quasi majorité des titres DVD disponibles sur le marché ! Les DVD de type une face double couche (DVD 9) sont, en effet, légion, même pour des films ne présentant qu'un minimum de bonus. Et que dire des superproductions qui restent des « superproductions » lorsqu'elles passent dans les rangs du DVD ? Tel le coffret Edition Limitée de Men in Black, sorti il y a peu, qui propose pas moins de deux disques, dont un de deux faces deux couches (ce qu'on appelle plus spécifiquement DVD 18). Il serait dommage de passer à côté ! Petit cours technique : les informations d'un DVD peuvent être gravées sur les deux faces du support. Il peut en outre proposer deux niveaux de lecture sur une même face : on le qualifie alors de double couche (c'est le cas du film Armageddon). Le changement de couche pendant la lecture est parfois perceptible (l'image se fige, par exemple) et, dans le film qui nous intéresse, il s'est effectivement révélé problématique avec certains modèles de lecteurs : ceux-ci mettaient un certain temps avant de passer à la lecture de la seconde couche, sans la rendre impossible pour autant. Au total, il existe cinq types de DVD distincts, exploitant ces niveaux de stockage d'informations (DVD une face monocouche, DVD une face double couche, etc.). Le support n'en finit pas de justifier sa qualité de versatile... En tout cas, tous les lecteurs, qu'ils soient de salon ou DVD-Rom, « doivent » lire l'ensemble de ces types de DVD : c'est là l'exigence de leur standard... Ce sera donc le cas de la PlayStation 2. Et si l'un des arguments de vente de la console est sa fonction lecture DVD, autant que celle-ci soit comparable à un lecteur classique de salon. Pas moins.

Par Sonia Jensen

Les jeux vidéo peuvent-ils servir d'exutoire à l'agressivité ?

Entretient avec Mme Pahlavan docteur en psychologie

L'agressivité est-elle dans la nature humaine ?
Non L'agressivité est un comportement social acquis, mais ne fait absolument pas partie du patrimoine génétique. C'est pourquoi, il faut préserver les enfants le plus longtemps possible de toute forme d'agressivité.

Existe-t-il une population plus exposée à l'agressivité ?
Oui Les enfants en bas âge n'ont pas encore conscience de la notion du Bien et du Mal. Il est nécessaire d'avoir un contrôle sur leurs activités et de les mettre sur la bonne voie. À chaque âge son jeu vidéo.

Un jeu de boxe peut-il développer l'agressivité ?
Non Les boxeurs qui en arrivent à arracher un morceau d'oreille à leur adversaire sont programmés. Ils ont suivi un apprentissage de la violence et de l'agressivité. Les jeux vidéo font partie du domaine des loisirs. Ce type de matériel (jeux de sport) est très utile pour renforcer les capacités (concentration, réflexion, motivation...) des amateurs de sport.

Les jeux vidéo peuvent-ils être « dérangeantes » ?
Oui Plus l'image est riche, plus l'attention est retenue. Le traitement des images et des sons influe sur chaque individu. La série de dessins animés Pokémon diffusée au Japon en est l'exemple type (crises d'épilepsie et vomissements provoqués par des flashs lumineux intempestifs). Heureusement, c'est le seul cas enregistré aujourd'hui ! Mais il n'est pas question de remettre en cause les progrès technologiques concernant les jeux vidéo.

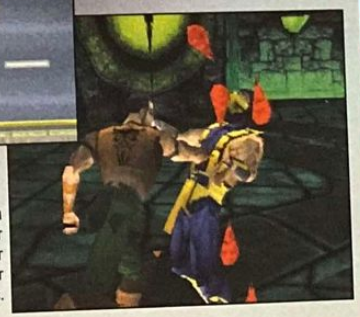
Les jeux vidéo sont-ils générateurs de bienfaits ?
Oui Un grand nombre de logiciels motivent certains talents et activités chez les joueurs, notamment chez les jeunes joueurs. Ils développent des capacités positives de réflexions et d'associations visio-motrices.

Pensez-vous que cette nouvelle technologie est nécessaire ?
Oui La console de jeux fait partie de notre société. D'ailleurs, mes étudiants et moi-même travaillons actuellement sur un projet de jeu vidéo. Mais je préfère parler de « logiciel de créativité » !

En conclusion, les jeux vidéo peuvent-ils rendre agressif ?
Non Le cercle familial joue un rôle prépondérant dans son utilisation. Comme toute innovation, il faut apprendre à s'en servir. C'est un apport de nouveaux savoirs, au même titre que la télévision ou le cinéma, qui sont faits pour cela. Dans un contexte dit « normal », les jeux vidéo ne peuvent en aucun cas développer l'agressivité.

Interview de Madame Farzaneh Pahlavan (diplômée d'un Doctorat de psychologie de l'Université Paris VII, Jussieu), maître de conférence à l'Université René Descartes, Paris V. Ses recherches portent sur les effets (négatifs) de la perception de l'environnement physique et social, et de leurs conséquences sur le comportement.

Mortal Kombat comme son nom l'indique menait le personnage au combat à mort.



Grand Theft Auto souleva une grande polémique sur l'incitation à la violence, car le joueur pouvait y écraser des passants.

société
Recherche à Racheter
pour ses clients
BOUTIQUES DE JEUX VIDÉO

+ emplacements N°1
+ bonnes surfaces de vitrines
+ espaces de 100 m2
+ CA mini de 3 à 4 MF
+ sur l'ensemble du territoire

Pour vos propositions : envoyer un FAX avec vos coordonnées au
01 56 62 33 34

Un home cinema qui a du chien...

Parler à sa télé et à son magnétoscope comme à son chien : vous en rêviez ? Thomson le fait ! Avec le système Navivox proposé sur sa gamme home cinema Scenium, le constructeur propose une télécommande qui obéit au doigt et à l'œil (en fait, surtout à la voix...). Il suffit de s'adresser à elle en termes simples (« allumer », « éteindre », « enregistrer »...) pour qu'elle relaie ces infos à sa base et que celle-ci les transmette à la TV et au scope. Lesquels s'exécutent sur le champ... L'ensemble TV (16/9, 81 cm), magnétoscope (hi-fi, 6 têtes), télécommande, base et meuble de rangement sera proposé à 19 990 F. Allez, va chercher !

PlayStation 2 en vue

Accessoire pour s'en mettre plein la vue : les lunettes Eye Treck d'Olympus. Vous connectez lesdites lunettes directement aux sorties composites de la PlayStation 2 (câble vidéo d'origine), vous allumez le tout, et vous voilà immergé, écouteur sur les oreilles, dans votre jeu. Vendues encore récemment à 8 000 F, les Eye Treck sont désormais disponibles à 3 990 F. Déconseillées aux moins de 16 ans (pour des raisons médicales en rapport à la vue), les Eye Treck, parfaitement compatibles PS2, constituent une alternative pratique à ceux qui ne peuvent profiter de la télévision réquisitionnée pour cause de « Qui veut gagner des millions ? ». Les lunettes pourront servir à d'autres applications comme la lecture de DVD vidéo.

Jouez à votre PS2 tranquillement allongé sur votre lit, lunettes branchées.

La Vente Par Correspondance

Acheter à distance, par correspondance, quels sont les risques ? Qu'il s'agisse de commandes auprès de boutiques ayant pignon sur rue ou bien sur Internet, la VPC est au cœur de nos préoccupations actuelles de consommateurs. Quelques conseils utiles pour se laisser tenter sans crainte.

Bon, on va commencer par le début. Dans un premier temps, lors d'un achat par VPC, il faut s'assurer que les coordonnées complètes de l'entreprise figurent sur le document publicitaire. La simple indication d'une boîte postale est souvent indice de fausses entreprises. L'article L.121-18 du code de la consommation condamne à des amendes les organismes qui proposent des produits et services à distance sans indiquer les coordonnées de leur siège et de leur établissement. Mieux vaut connaître l'adresse de l'expéditeur afin de pouvoir lui rendre visite en cas de problème...

Le paiement peut être effectué à la livraison ou à la commande, au comptant ou échelonné, par chèque ou carte bancaire. Dans ce dernier cas, le client donne son numéro de carte. Pour éviter tout abus (débit du compte sans que le client en soit prévenu, utilisation du numéro de la carte bancaire par une personne malintentionnée...), les sociétés de vente à distance se sont engagées à recréditer de la somme litigieuse le compte du client en cas de contestation d'un prélèvement (on peut aussi porter plainte et demander à sa banque de régler le litige, les assurances intervenant alors).

La réception du produit

En cas de non-satisfaction, depuis la loi du 6 janvier 1988, vous disposez d'un délai de sept jours à compter du lendemain de la date de livraison pour retourner l'objet et réclamer un remboursement ou un échange. L'article L. 121-16 du code de la consommation oblige les entreprises à accorder ce délai de retour du produit au consommateur sans autre pénalité pour ce dernier que les frais de retour. En clair, si le jeu ne fonctionne pas bien, vous pouvez automatiquement le renvoyer et exiger le remboursement.

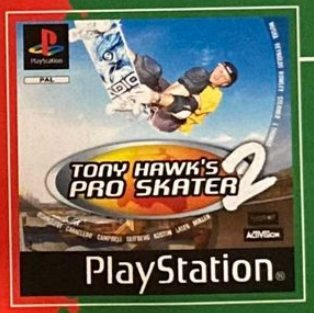
Cependant, un vice caché peut se révéler après ce délai de 7 jours. L'acheteur doit dans ce cas faire jouer la garantie (garantie légale prévue par l'article 1641 du code civil, ou garantie supplémentaire que le vendeur a pu proposer lors de la vente). Vous devez vous assurer que le bon de garantie est bien tamponné et conserver votre facture avant de vous adresser au vendeur, si votre produit présente des dysfonctionnements. Ne jetez donc pas les papiers, ceux-ci vous serviront !

L'intervention d'une société de transport complique la situation, car le vendeur peut invoquer la responsabilité du transporteur dans la défaillance de l'objet. Le vendeur et le transporteur se relancent alors la balle, et tout risque de se compliquer très vite. Renseignez-vous au moment de l'achat sur le mode d'expédition. Un colis en FedEx est plus cher mais plus sûr qu'un envoi traditionnel par La Poste.

Des lois vous protègent. Pour les achats sur Internet, la législation est hésitante mais existe bel et bien. Renseignez-vous auprès de vos banques sur vos assurances et protections. D'une manière générale, tout achat effectué avec votre carte bancaire sans votre code confidentiel peut être contesté. Après, tout n'est qu'affaire de procès... Alors, avant d'en arriver là, suivez déjà nos quelques conseils.

Par Cécile Lando avec l'aide et le partenariat du magazine *60 Millions de Consommateurs*

Un article réalisé avec la collaboration de *60 Millions de Consommateurs*, les spécialistes de la disciplines.

S.O.S. JEUX VIDÉO
Finissez vos jeux préférés.
Codes et astuces des meilleurs titres.
08 36 68 75 00
Tarif 2,21 F/mn - 14 h 24
PLEINS FEUX SUR


Tony Hawk's Pro Skater 2
Driver 2

Tomb Raider 5
PLUS DE 120 TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES !
Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles
AVEC LA PARTICIPATION DE
PS one Magazine
PlayStation 2 Magazine

Les sorties PSone

Par Xavier Brun

Tomb Raider V : Sur les Traces de Lara Croft
Résurrection de l'héroïne aventurière après la chronique de sa mort annoncée. Fans, à vos manettes !

Éditeur : Eidos
Prix : 349 F
Disponible en décembre 2000

Crash Bash
Le tourbillon le plus déjanté de l'univers PlayStation fait son come-back pour amuser les multijoueurs

Éditeur : Sony C.E.
Prix : 299 F
Disponible en décembre 2000

Dino Crisis 2
Les dinosaures reviennent en force pour une action beaucoup plus musclées qu'auparavant.

Éditeur : Capcom
Prix : 299 F
Déjà disponible

FIFA 2001
Fidèle à sa renommée, ce nouveau FIFA reste le plus beau jeu de foot Arcade.

Éditeur : E.A. Sports
Prix : 369 F
Déjà disponible

Le Monde ne suffit pas
L'agent secret le plus connu de la Terre est de retour sur PSone. Un jeu qui suit la trame du film.

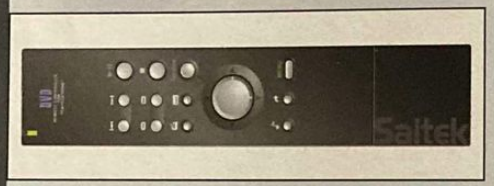
Éditeur : Electronic Arts
Prix : 369 F
Disponible en décembre 2000

Accessoires indispensables pour regarder ses films, les premières télécommandes PS2 arrivent

Par Cécile Lando

C'est toujours lorsque l'on est confortablement installé dans le canapé que le programme télé se dégrade et qu'une envie subite de passer un DVD vidéo nous prend. C'est alors qu'il faut s'adresser à la greluche à côté de vous pour qu'elle daigne faire l'effort de se lever. Évidemment, elle rechignera, évoquera l'égalité des sexes, etc. C'est un épisode de la vie quotidienne du couple qui crée une profonde tension, surtout lorsque le rôle de la greluche vous revient (en l'occurrence c'est mon cas). Aussi, des éditeurs ont pensé à préserver une certaine harmonie dans les foyers en fabriquant une télécommande DVD destinée à la PS2. Le DVD Remote Controller de Saitek propose un design des plus classiques, ainsi que des touches de fonction basiques. On notera la présence de trois touches, nouvelles pour les néophytes du DVD : une touche changement de langue des sous-titres, une touche changement de langue audio, et une touche affichage du menu. Le récepteur infrarouge de la télécommande (vendue 199 F) se branche sur la PS2 via le port manette. Ne reste alors qu'à piloter son lecteur sans bouger du canapé, la télécommande en main. Autre télécommande que nous n'avons pu tester (n'ayant reçu qu'une documentation papier), la télécommande de Thrustmaster (vendue 149 F). Un bon point pour celle-ci, la longueur du fil reliant le récepteur à la console : 1 mètre. De quoi le poser où l'on veut. Les récepteurs des deux télécommandes sont équipés d'une prise manette femelle qui permet de relier la manette tout en laissant branchée la télécommande. Bref, un accessoire indispensable pour qui veut pleinement profiter des aspects lecteur DVD vidéo de la PS2.

Les touches de la DVD Remote Controller restent classiques ; de plus, la notice est d'une extrême simplicité.



Le design très « carré » épouse parfaitement les courbes « angulaires » de la PS2.

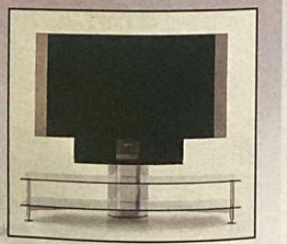
Le DVD remote control de SVG. Son aspect est nettement plus attrayant mais reste dans le domaine du rêve… puisqu'il ne sera sans doute pas disponible en Europe.

Peut-on nettoyer correctement un CD ou un DVD ?

Oui Les revendeurs spécialisés dans la vente de jeux vidéo et les rayons des grandes surfaces qui leur sont consacrés proposent des kits de nettoyage. Ces derniers contiennent un produit liquide de nettoyage et un chiffon « spécial » de texture très douce. Ces kits sont conseillés pour le nettoyage et à long terme la conservation des CD et DVD.
Petit conseil pratique : comme indiqué dans tous les modes d'emploi des kits de nettoyage, il faut pour nettoyer le disque de façon oblique partir du centre du CD vers l'extérieur avec le chiffon.

Les jeux vidéo endommagent-ils les rétro-projecteurs ?

Oui Il est très largement déconseillé de raccorder une console à un téléviseur de projection sauf s'il est de type LCD (à cristaux liquides). En effet, il pourrait en résulter des dégâts permanents à l'écran du téléviseur, car la projection prolongée d'une image fixe (en position Pause par exemple) peut brûler l'écran de projection.



Grand Wega de Sony : écran géant 125 cm au format 16/9, 38 cm de profondeur. Rétroprojecteur LCD.

Abonnez-vous

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation®2 Magazine ET SON CD

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

Profitez de plus de 2 mois de lecture gratuite en vous abonnant

POUR VOUS 11 Nos
439 F AU LIEU DE ~~539 F~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation 2 - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour
☐ 1 AN (11 nos de PlayStation 2 Magazine + 11 CD) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 mois de lecture gratuite !
☐ 6 MOIS (6 nos de PlayStation 2 Magazine + 6 CD) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : LPS48
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐ e-mail : .....
DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES :

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

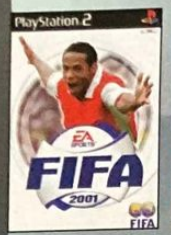
L'USB, ça sert à quoi ?

Venant du monde des PC, l'USB (Universal Serial Bus) fait partie des atouts mis en place par Sony pour transformer sa machine en véritable plate-forme multimédia. La PS2 est la seule console à être équipée de ce type de connecteurs, qui permettent de brancher de nombreux appareils. Sony ouvre ainsi sa machine sur le monde extérieur. Avec des logiciels adaptés, on peut imaginer connecter directement un appareil photo sur la PS2 pour transférer des images via Internet.

L'USB permet de transférer les données à un maximum de 1,5 Mo/s. Cette vitesse est suffisante pour brancher un joystick, un lecteur de disque Zip ou encore une webcam. Les périphériques qui nécessitent plus de vitesse comme un disque dur par exemple utiliseront d'autres moyens de connexion plus rapides. Les deux points forts de l'USB sont la possibilité de connecter les périphériques « à chaud » (sans éteindre la machine) et le fait que l'on puisse les brancher en série s'ils intègrent un hub USB. Par exemple un clavier USB peut lui-même disposer de ports USB supplémentaires pour brancher facilement d'autres périphériques. Du coup, avec seulement 2 ports USB il est tout de même possible (théoriquement) de brancher jusqu'à 127 périphériques. En attendant que Sony (ou un éditeur tiers) développe des applications dédiées à l'exploitation de ces connecteurs, certains jeux en tirent déjà parti sans forcément le crier sur les toits. Dans Silent Scope, une souris USB remplacera avantageusement le joypad. Idem dans Unreal Tournament où souris et clavier permettent d'être bien plus efficaces !

Par Arnaud Chaudron

Les ports USB se situent sur la face avant de la PlayStation 2.



Les boîtes de jeux PS2 contiennent indifféremment un CD ou un DVD pour les jeux. Il ne s'agit pas encore systématiquement de DVD.

Bien que le format des boîtiers soient identiques à ceux des jeux PS2, il ne faut pas s'y méprendre, les films sont sur DVD bien qu'il existe des vidéos CD sur CD...

CD et DVD, quelles sont les différences ?

À vu d'œil, le CD et le DVD se présentent sous une forme identique. Vu au microscope, chacun d'eux est constitué d'une piste en spirale jonchée de minuscules cavités. En se reflétant, le laser détermine la présence ou non d'une cavité, interprétant cela par 1 ou 0. Dans le cas du DVD, ces cavités sont environ 7 fois plus fines, tout comme le laser qui les lit. On peut donc stocker 7 fois plus d'informations qu'un CD, soit 4,7 Go. Le DVD apporte néanmoins deux autres innovations importantes. Premièrement, il peut être double couche. Le procédé étant complexe, simplifions la chose. Imaginez que l'on grave deux CD que l'on colle l'un sur l'autre en y insérant un filtre polarisant. En modifiant par la suite la polarisation du laser, ce dernier peut traverser la couche polarisante, rendant par là même la couche du dessus transparente et accéder aux informations de la couche se trouvant dessous. La capacité est donc multipliée par 2 soit, 9,4 Go (près de 14 fois plus qu'un CD). Deuxièmement, le DVD peut être double face. Dans ce cas, les deux faces contiennent des informations. Chaque face pouvant être double couche, la capacité maximale d'un DVD se porte à plus de 18 Go (27 fois celle d'un CD). Enfin, l'appellation DVD vidéo ne désigne pas une structure particulière du DVD. Cela signifie simplement que les informations qui s'y trouvent sont celles d'un film et non d'un jeu par exemple.

Par Jérôme Darnaudet

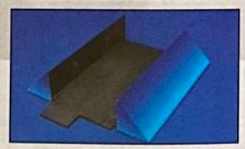
Les accessoires PS2

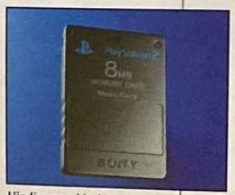
Une console c'est beau. C'est une vérité simple mais c'est vrai, surtout si c'est une PS2. Mais le but premier n'est pas de décorer votre salon mais de jouer. Et pour ce faire, s'impose l'utilisation primordiale d'accessoires qui ne vous seront pas fournis dans le pack à l'achat de votre console. Car dans ce dernier, le gros bonhomme rouge n'a déposé qu'une console et une manette Dual Shock 2 (2 990 F), il vous manquera donc très rapidement une Memory Card PS2 (299 F), un connecteur multi-manettes PS2 (349 F), une seconde manette Dual Shock 2 (199 F) et, comble du luxe, un socle au choix horizontal ou vertical pour faire plus design chez vous (99 F l'un, ce qui fait cher le bout de plastique il faut le reconnaître). Voilà c'est presque rien hein ? Sans compter qu'il va falloir vous faire des potes qui eux ramèneront les jeux (prix constaté d'un jeu PS2 : 399 F) Les prix restent au cœur des préoccupations des joueurs, il convenait d'en donner le détail.

Par Cécile Lando

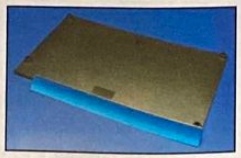
La manette Dual Shock 2 ressemble à s'y méprendre à la manette Dual Shock de la PSone. Elle est fournie dans le pack avec la console ou vendue individuellement à 199 F.

L'incontournable multi-tap, pour les soirées mouvementées avec les copains (349 F)





L'indispensable Memory Card à 299 F qui vous permet de sauvegarder vos parties, seule preuve de vos scores de tueur.



Les socles n'ont aucune raison d'être, si ce n'est l'amélioration esthétique de la belle.

Que choisir à Noël ? L'avis de la rédaction

Joypad

Dreamcast N64 PSone PlayStation 2 Arcade GB Xbox GameCube

Joypad

N° 103 décembre 2000

Le magazine des consoles

Shenmue

Tomb Raider 5 (PS)
La fin de Lara ?

Zelda
Majora's Mask (N64)
Nintendo au plus haut

Joypad N° 103 • 20 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC

Joypad

PlayStation 2 en France

30 JEUX POUR CHOISIR

Tekken Tag
SSX
DOA 2 Hardcore
FIFA 2001
NFL 2001
Ready To Rumble 2

64 pages

La console
Les accessoires
Tous les tests
Les futures sorties

Supplément gratuit à Joypad N°103 ne peut être vendu séparément

Joypad, le magazine des passionnés de jeux vidéo !

En vente chez votre marchand de journaux à partir du 27 novembre

+ En exclusivité son CD de 5 démos jouables
PlayStation et PSone

Retrouvez tous les mois

le magazine du jeu sur PlayStation et PSone

- Toute l'**actualité** de la PSone
- Des **tests** complets
- Des **reportages** sur les **futurs hits**
- Des **astuces** pour vous aider à finir vos jeux

En vente chez votre marchand de journaux

Versions longues

Par Kendy Ty

Pour ces premiers Bonus, vous trouverez les dix coups indispensables des quinze principaux persos de Tekken Tag Tournament. Attention néanmoins, notre choix de combattants n'est que purement subjectif. Parce qu'il faut savoir que chaque perso possède en moyenne plus d'une soixantaine de coups, et qu'il faudrait un numéro spécial (guettez notre prochain hors série) pour tout vous dire. Cependant, avec les attaques que vous découvrirez ici, vous pourrez déjà « éclater la tronche » à pas mal de vos amis ! À bon entendeur, bonne baston !

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Eddie Gordo

- ▷ ▷ ⊗ + ○
- Maintenir ◁ □ + △, □ + △ □ △ ○
- ◁ ⊗ + ○
- ◁ □ + △
- ⊗ ○ △ … continuez cette séquence !
- ◁ ◁ ▽ ◁ ▷ □ + △
- ⊗ ○ ⊗ ○ ⊗ ○
- ◁ ◁ ⊗ + ○
- ◁ ○ ○ ○ ○ ○ …

Jin Kazama

- □ □ △
- □ △ □ △
- ▷ ▽ ◁ □
- ▷ ▽ ◁ △
- ◁ □ + ○
- ◁ ○ ○ ○ …
- ◁ □ + △
- ◁ □
- ▷ ▷ ⊗
- ▷ ▷ □ + △

Paul Phoenix

- ▽ ◁ ▷ □
- ▽ ◁ ▷ △
- ▽ + □, ○
- ▷ ▷ ○
- ▷ ▷ □ + △
- ◁ □ + △
- ▷ ▷ ⊗ + ○, ⊗ + ○
- ▽ + ○ △
- ▽ □ + △
- □ △ ⊗ △ △

Nina Williams

- ▷ □ + △
- ◁ □
- ▷ ▷ ○
- ▷ ▷ ⊗
- ◁ ⊗ + ○
- ◁ □ + △
- ▷ ▷ □
- □ △ □ △ ⊗ ⊗ △ □ ○ ⊗
- ◁ ◁ □
- ○ ⊗ ○ ⊗

King

- ◁ □ △
- ◁ ⊗ + ○
- □ + △
- ◁ □ + △
- ▷ □ + △
- ▷ ⊗ + ○
- ◁ ◁ ▽ ◁ ▷ □
- ▷ ▷ ▽ ◁ □ + △
- ▷ ▷ ▽ ◁ □ + ○
- ▷ △ + ⊗

Jun

- □ ○ △ □ ○ △ … continuez cette séquence !
- ◁ □
- ◁ □ + △
- ▷ ▷ △
- ▷ □ + △
- □ + △
- ◁ ⊗
- □ □
- ▽ ○ ○ ○ …

Yoshimitsu

- ◁ □
- Maintenez ◁ □ □ □ …
- ◁ □ + ○
- ▽ + ⊗ + ○, ○
- ▽ + ⊗ + ○, △
- ◁ + ⊗ + ○
- ◁ + ⊗ + ○, ⊗ + ○
- ▽ ▽ △
- ◁ + □, △
- □ + △, □ + △

Heihachi Mishima

- ▷ ◁ ▽ △
- ▽ + □ △
- □ + △
- ◁ △ △
- ▷ ▷ ⊗
- Maintenez ◁ □ △
- ▷ ▷ □ + △
- ◁ ⊗ ○ ⊗ ○
- ▷ ▽ ◁ □
- ▷ ▽ ◁ △

Bryan Fury

- ◁ □
- ◁ □ □ □
- ▷ ▷ ⊗
- ▷ ▷ ○
- ◁ ◁ ○
- □ △ □ △ □
- □ ○ △ □ ○ △
- ⊗ ⊗ ○
- ▷ □ + ○
- ◁ □ + ○

Xiaoyu

- □ + △
- △ + □ + △, △
- △ + □ + △, □ + △, □ + △
- ◁ ○
- ▷ ▷ ⊗ + ○
- ▽ ▷ ◁ △
- ▽ □
- ▷ □
- ◁ □ + △ puis quand vous voulez □ + △
- ▽ ▽ ⊗ + ○

Julia

- ◁ □ + △
- ▷ □ + △
- ▷ □ + ○

- ⊗ + ○ ○ ○ ○
- □ △ ○
- △ + ⊗ □
- □ + ○ ⊗
- ▷ ▷ □
- Maintenir ▽ ◁ □
- ◁ □ + △

Ganryu

- ◁ □ + △
- ◁ ⊗ + △
- ▷ ▷ □ + △
- ◁ □ △ □
- ◁ □ △, □ □
- □ + △
- □ + △, □ + △
- ▽ ○
- ◁ △
- ▽ □ + △

Baek

- ⊗ + ○
- ▷ ⊗ + ○
- ▷ ▷ ○
- ▷ ○ ⊗
- ○ ⊗ ○
- ⊗ ○ ⊗
- ▽ ⊗ ⊗ ⊗
- ◁ ⊗ ○ ⊗

- ⊗ ⊗ ⊗ ○
- ▷ ▽ ◁ ⊗

Lei

- ▷ □ + △
- ◁ □ + △
- □ + △, □
- □ + △, △
- ▷ ○ ○
- ○ ○ ⊗ ⊗
- ▷ ⊗ ○
- ▷ △ □ △ □
- ▷ ○ □ △ ⊗ ○
- ◁ □ + ○, ○

Armor King

- ▷ ▽ ◁ △
- ▷ ▽ ◁ □
- ⊗ + ○
- ▽ ◁ ▷ □
- ▷ □ + ○
- ◁ □ + ○
- ▷ ▷ □ + △
- ▷ ▷ ⊗ + ○
- ▷ ▽ ◁ ○
- ▷ ◁ ◁ ▽ ◁ ▷ □

LE PC JOYSTICK, NE JOUEZ PAS SANS LUI !

PC joystick

CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œil vigilant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équilibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMD Duron (de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël), une GeForce 2MX (incontournable) et un disque dur ultra-rapide en font une bête de 3D. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez-y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bon PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?

Configuration du PC Joystick Continental Edison

SYSTÈME
- Boîtier Micro ATX
- Processeur AMD Duron-700 MHz
- Carte mère MSI, MS-6340, chipset VIA KT133 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nbre de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nbre de slots libres : 1 PCI
- Nbre de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB, 2 support DIMM

- Mémoire 128 Mo SDRAM PC 100, extensible à 1 Go
- Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- Lecteur Disquettes 3,5" (1,44 Mo)
- Souris Microsoft avec molette à défilement Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

AFFICHAGE
- Écran 17" – 0,28
- Carte vidéo 3D AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortie TV

MULTIMÉDIA
- Lecteur DVD-ROM 12 vitesses
- Carte son On board Crétive CT5880, Effet audio 3D, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

COMMUNICATION
- Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

LOGICIELS
- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres : Power DVD, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- Pack Jeux Joystick
- RÉFÉRENCE : Modèle AKTEON V 7024

AMD Duron PROCESSOR

© AMD, the Logo AMD, AMD Duron and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices Inc.

La trousse de secours

La trousse de secours Continental Edison comprend quatre logiciels en version complète. TurboZip permet de manipuler facilement les fichiers compressés. AVP est un des meilleurs anti-virus du marché (livré avec un an d'abonnement pour les updates) et Second Chance s'occupe de sauvegarder les données importantes du système pour vous permettre de revenir en arrière en cas de mauvaise manipulation (désinstallation d'une application critique, etc.). Enfin, RedHand est un utilitaire permettant de sécuriser l'accès à votre PC.

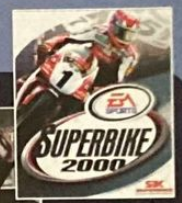
5 grands jeux Electronic Arts

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

© 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Porsche est une marque déposée de Dr Ing. h.c.F. Porsche AG.

DARKSTONE

SUPERBIKE 2000



« Superbike 2000 » (le « jeu ») est édité sous licence officielle de SBK Superbike International Ltd.

© 1999 Electronic Arts Inc. Produit sous licence officielle de la FIFA. © 1997 FIFA TM

FIFA 2000

© 1999 Delphine Software International. Tous droits réservés.

© 1999 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.

THEME PARK WORLD

9990 F TTC*

En vente en exclusivité dans les magasins**

Carrefour

*Prix emporté valable jusqu'au 31.12.2000 dans les magasins Carrefour hors D.O.M. T.O.M.

**Liste des magasins Carrefour non concernés par cette offre : Carrefour Brie-Comte-Robert • Carrefour Cahors • Carrefour Chalon Nord • Carrefour Monaco • Carrefour Saint Denis • Carrefour Villepinte • Carrefour Villetaneuse • Carrefour Villeurbanne •

CD de démos

Les jeux vidéo, c'est bien mieux quand ça bouge… Cette grande vérité s'applique aussi à d'autres corps physiques comme nous le signalent les adeptes d'Alerte à Malibu, mais là n'est pas notre débat. Chaque mois, vous trouverez donc un CD/DVD rempli de démos, jouables ou non, et de vidéos, afin de voir en mouvement les titres dont nous vous parlons. On commence en douceur ce mois-ci, pour ne pas manquer de vous en mettre plein la vue dans les mois à venir.

Wild Wild Racing

Éditeur : Rage Software - Genre : Course de buggies - 1 joueur

Wild Wild Racing vous propose de choisir entre trois prototypes de véhicules tout-terrain avant de courir. La démo jouable dispose de deux modes de jeu : le Quick Race et le Stunt. Le premier se déroule sur un circuit (celui de l'Inde) et vous fait affronter cinq concurrents. La seconde option, en revanche, se pratique en solo et obéit à une autre règle : celle du temps. La grande difficulté du titre réside dans les tracés très irréguliers du circuit et la prise en main corsée de votre buggy, dont vous perdez souvent le contrôle lorsque vous freinez trop brutalement. C'est pourquoi je vous conseille de doser avec parcimonie le freinage, en optant pour le frein à main pour les virages serrés et le frein normal pour les courbes moins anguleuses. De plus, pour mieux appréhender les tracés de la piste, utilisez la vue éloignée de votre véhicule pour bénéficier d'une meilleure vision panoramique. Les fous du volant vont pouvoir expérimenter avec Wild Wild Racing leurs talents de pilote. Le travelling complet dans ce numéro.

- ○ : Freiner
- ✕ : Accélérer
- □ : Freiner (frein à main)
- △ : Marche arrière
- R1 : Vue de caméra
- L1 : Vue arrière

ISS

Éditeur : Konami
Genre : Simulation de football
1 joueur

Après avoir fait un carton monumental auprès des amateurs de ballon rond sur PlayStation, voici qu'ISS fait son entrée sur PS2. Pour cette nouvelle mouture, la prise en main du titre est devenue un peu plus complexe, avec des commandes légèrement plus fouillées que pour la précédente version. Cette démo vous propose de jouer l'espace d'une mi-temps sous le drapeau anglais, face à l'Allemagne. Comme pour Wild Wild Racing, ISS ne pourra se pratiquer qu'à un seul joueur, même si le titre final vous permettra, bien entendu, de jouer jusqu'à quatre simultanément. Pour la petite histoire, sachez que ce soft n'a pas été développé par l'équipe qui a élaboré le jeu original ; en fait, on doit cette mouture à Konami Osaka. Une autre déclinaison d'ISS devrait voir plus tard le jour sur la console 128 bits, cette fois sous l'égide de l'équipe de Tokyo responsable de la première version sur PlayStation.

EN ATTAQUE
- L2 : Feinte
- L1 : Changer de joueur
- R2 : 1-2
- R1 : Accélérer la course
- △ : Passe en profondeur
- ○ : Tir lobé
- ✕ : Passe courte
- □ : Tir

EN DÉFENSE
- L1 : Changer de joueur
- R1 : Accélérer la course
- ○ : Glisser
- ✕ : Tacler
- □ + ✕ ou ○ : Charger le tir

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™.

Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

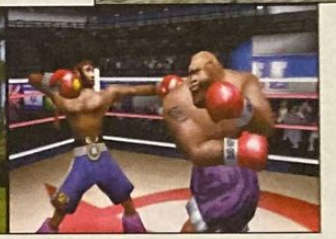
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

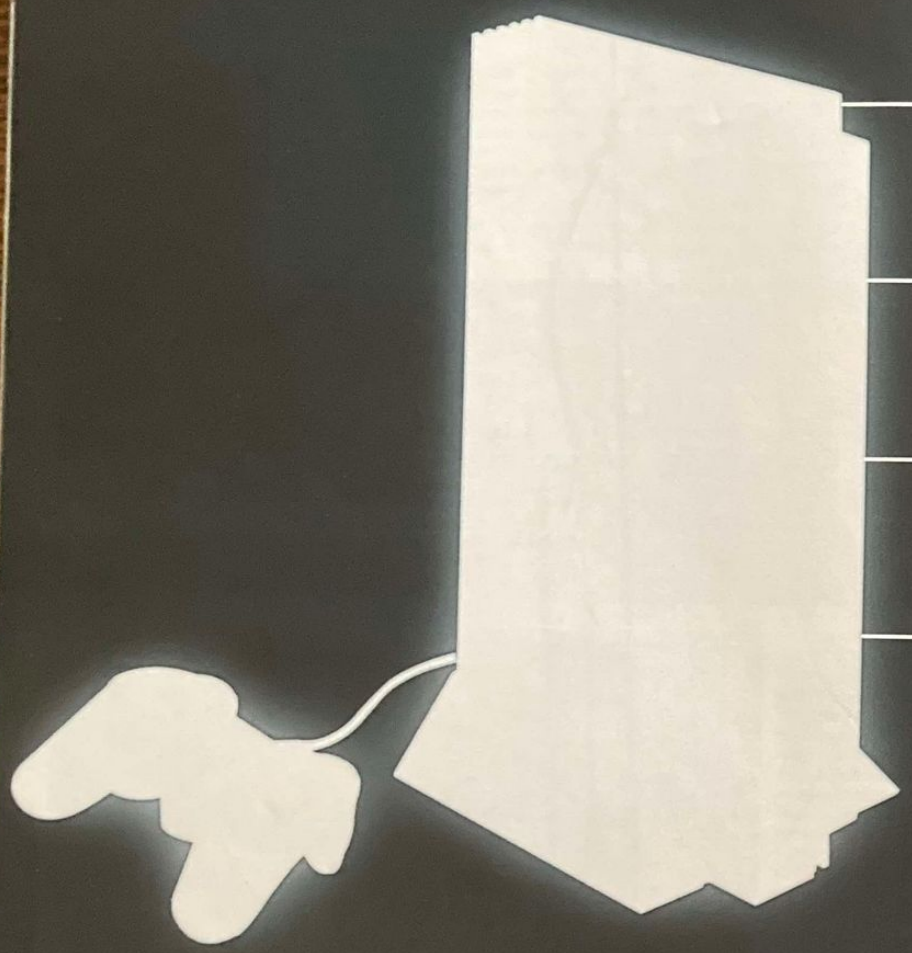
Les vidéos

Pour vous offrir un avant-goût de ce qui vous attend dans un avenir proche, vous trouverez, dans cette section, quatre vidéos pas piquées des hannetons. On commence avec Dead or Alive 2, un titre de combat dont l'intérêt réside dans ses combats en équipes de deux persos. Pour rester dans le même registre, Tekken Tag Tournament vous réserve aussi de puissantes surprises avec pour son système de combat, des joutes en duo assez similaires à DOA. Plus que jamais, l'avenir des softs de baston se tourne vers des cieux plus stratégiques et spectaculaires ! Le sport n'est pas en reste non plus, avec notamment une bande-annonce estampillée Electronic Arts. En vrac, vous en prendrez plein les mirettes avec des extraits impressionnants de **Madden 2001**, **FIFA 2001**, **F1 Championship 2001**, **Tiger Woods 2001**, **K.O. Kings 2001**, **NBA Live 2001** et enfin **NHL 2001** ! Pour finir en beauté, on termine sur une note plus parodique avec une vidéo de **Ready 2 Rumble 2**, un jeu de boxe très orienté arcade qui vous met aux commandes de combattants délirants. Des titres à découvrir dans nos Travellings pour en savoir plus.



Les Extras

Encore des petites vidéos bien sympathiques que nous vous avons dégotées de derrière les fagots. En exclusivité, vous pourrez goûter à un aperçu de **Gran Turismo 3** (anciennement appelé GT 2000) ! Les voitures sont chromées, les ralentis toujours aussi réalistes… vous en prendrez décidément pour votre grade ! Et si vous n'êtes pas encore rassasié des sports de vitesse, la vidéo de **Moto GP**, de Namco, viendra vous apporter matière à fantasmer. C'est ça la classe !



Toutes les Soluces

Tous les Codes

Tous les Tests

Toutes les News

3615 PSNEWS 1,28 F/mn
Solutions, codes & astuces sur
PSone • PlayStation • PlayStation 2

Récap

Voici en quelques mots, en quelques images, la substantifique moelle de ce premier numéro de Play2Mag. L'occasion pour vous de retrouver quelques infos pratiques et de ne pas perdre de vue les meilleures et les pires sorties du moment. Ensuite, impossible de se tromper, ou alors, il faut avoir beaucoup bu…

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOTLINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 36 68 24 68 **	01 41 06 59 97	Du Lun au Ven 17h/19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71 **	01 41 06 59 95	Lun, Mer, Ven 17h/19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17/21h, Sam 16h/20h
CRAVE	www.crave.fr	-	0 825 036 525 ***	Du Lun au Ven 10h/19h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	0 820 31 32 33	Du Lun au Sam 9h/22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	01 41 06 96 75	Du Lun au Ven 9h30/13h 14h/18h30
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h/18h Ven 9h/17h
INFOGRAMES	www.infogrames.fr	08 92 68 30 20 **	0 825 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h/20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 **	01 46 01 54 01	Du Lun au Ven 10h/12h – 14h/18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 36 68 57 75 **	01 41 06 59 95	Du Lun au Ven 10h/13h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	0 825 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30/19h30
VIRGIN I.E INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 **	0 803 09 41 64 (1,09F/mn)	Du Lun au Sam 9h/19h30
SONY C.E.	www.playstation.fm.fr	08 36 68 22 02 *	0 820 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h/22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30/12h30-14h30/19h
THQ	www.thq.com	0836682427 **	-	-

*2,23F/mn - **2,21F - ***0,99F/mn

En magasin… pas dans Play2Mag ?

Ils seront très certainement (sauf surprise) en magasin avant la parution de notre prochain numéro, mais nous ne les avons pas reçus pour nos travellings. Les petits cachottiers de ce mois de décembre sont les titre ci-dessous. Et comme le disait si bien ce jeu de rôle d'une autre époque : « beware the guardians ». En d'autres termes, ne vous laissez pas tenter sans avoir jeté un œil sur notre prochain numéro !

Rayman Revolution

Sky Surfer

Kessen

X-Squad

Theme Park World

Top Gun

Stunt GP

Les jeux du mois

À éviter

	Jean Santoni	Kendy Ty	Edouard Duchamp	Angel Davila	Julien Hubert	Julien Chieze
Dead or Alive 2	8	8	9	8	8	8
Dynasty Warriors 2	4	3	7	5	6	5
ESPN Track and Field	-	7	5	7	-	7
ISS	5	-	4	6	6	-
Midnight Club	6	7	-	6	7	6
Ready to Rumble 2	6	7	6	6	6	6
Ridge Racer V	4	7	7	5	5	7
SSX	8	8	8	8	8	8
Tekken Tag Tournament	7	8	7	8	8	7
Time Splitters	5	6	-	5	-	5

Le site éditeur du mois

Le nouveau site de Sony PlayStation, en cours de réalisation, devrait bientôt vous permettre de naviguer sans difficulté et de trouver les réponses à toutes vos questions (par rapport au site actuel : www.playstation.tm.fr). Très exhaustif, il présentera les jeux disponibles et à venir, les partenaires, les concours, les évènements, l'actualité musique et cinéma et bien d'autres rubriques. Voici donc la nouvelle adresse sur laquelle vous pourrez vous connecter très prochainement : www.fr.scee.com

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Prixmevents 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef Jean-François Morisse – Morisse @club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini nnini@hfp.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando et François Tarrain
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétariat : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Xavier Brun, Julien Chièze, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp, Christophe Narbonne, Jérôme Damaudet, Christophe Séfrin, François-Cyril Géroult, Angel Davila, Arnaud Chaudron et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joséba Urruela
Rédacteur graphiste : Joséba Urruela
Maquette : Yohan Meheu, Catherine Branchut, Hervé Drouadénic, Nicolas Laine.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfleneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rèye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champs. Compo Imprim. Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Ridge Racer © Namco
Ce numéro comprend un CD-Rom et un DVD Gaumont gratuits déposés sur la couverture qui ne peuvent être vendus séparément ainsi qu'un CD World online collé sur la première page du 2e cahier sur 80 000 exemplaires, un leaflet «Comité contre l'alcoolisme» collé sur la première page du 3e cahier et un catalogue Score Games jeté en 4e de couverture.
Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapallut.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction sjeisen@hfp.fr

astuces codes inédits solutions complètes 3615 CHEAT
2,21 F/MN

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 **Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !**

6 mois (6 n°s) pour 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ / _ _ Date et signature obligatoires :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ / _ _ / _ _

e-mail : _____ LPQ48

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Le mois prochain

Un mois après sa sortie, la PS2 trône désormais en bonne place au milieu de votre installation « Hi-fi-Home-Cinema-DTS-AC3-certifiée-THX » de bourgeois. Superbe monolithe anthracite à l'arrogante beauté, désormais la belle n'attend plus qu'une seule chose : sa ration mensuelle de jeux ! Et rassurez-vous, elle va être servie : dès le mois prochain, dans le deuxième numéro de Play2Mag, des jeux il y en aura.... Sous forme de Reportages (Quake III, Conflict Zone...), de Castings et de Tests (Kessen, Rayman 2, F1 Racing...). Sans oublier plein d'autres rubriques super-passionnantes, super bien écrites, avec plein de super-exclues dedans. Mais bon, on n'a pas encore commencé à bosser dessus parce que là, on est super-fatigués après le bouclage du premier numéro, et on va aller super-dormir... Histoire d'être en forme pour la suite !

Avant-première

Quake III

Le mythe PC débarque sur PS2 !

Conflict Zone

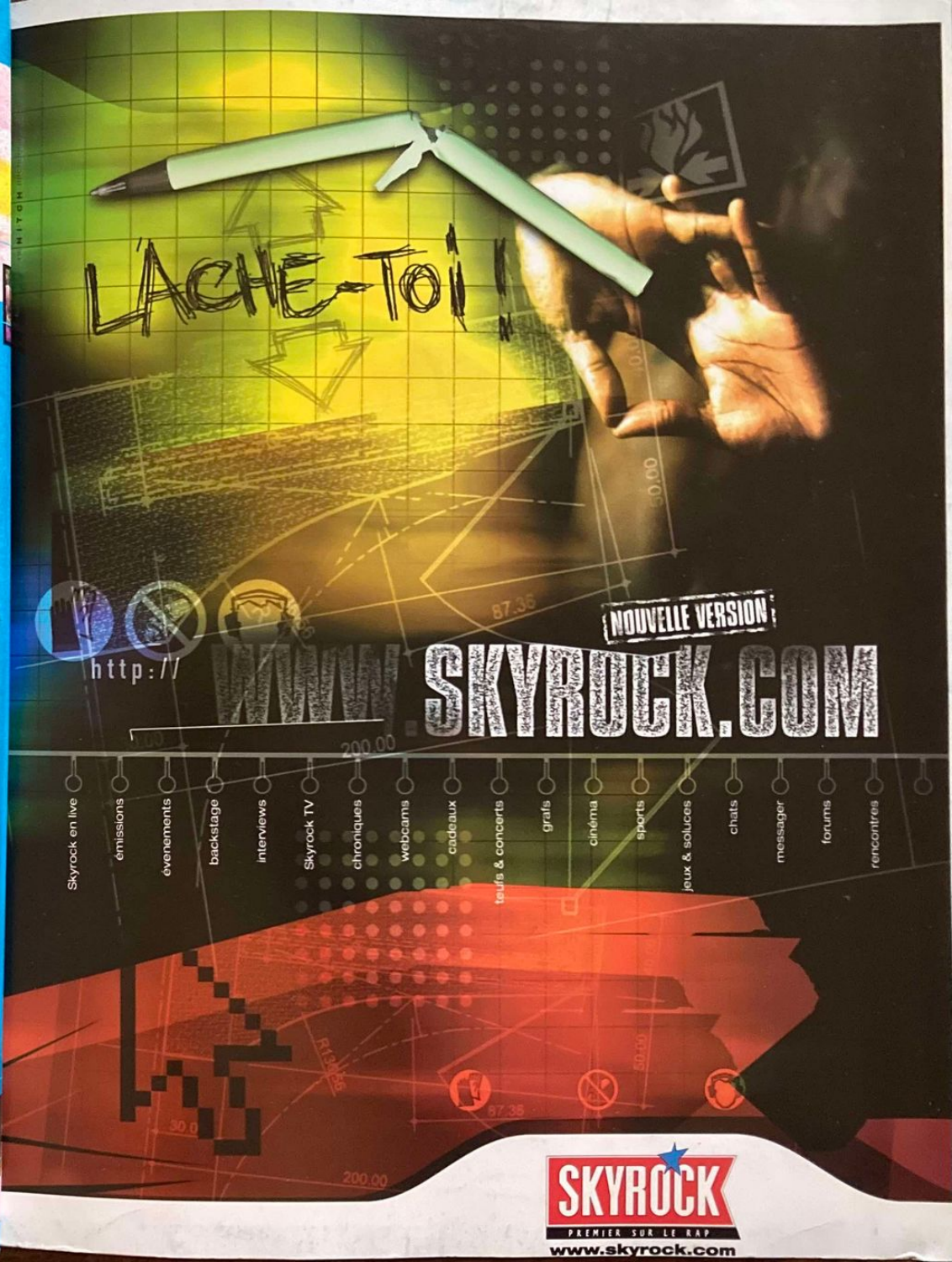
Les mathématiques au service de l'Intelligence Artificielle.

Le film Tomb Raider

Angelina Jolie dans le short de Lara Croft !

Travellings

- F1 Championship Saison 2001
- F1 Racing Championship
- Kessen
- X Squad
- Moto GP
- Rayman Revolution
- NBA Live 2001
- Top Gear Dare Devil



STOP THINKING
XS
EAU DE TOILETTE
paco rabanne
ARRÊTE DE RÉFLÉCHIR
EAU DE TOILETTE POUR HOMME
www.pacorabanne.com